昭和62年6月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻第6号通巻8号

NG

namco COMMUNITY MAGAZINE

月刊エヌジー

JUNE 6

この表紙にはまちがいがあります！



●特集

IT'S NEW GAME

アーケード・FCあわせて3アイテム
一挙に大特集
アーケード
⊙ドラゴン・スピリット
F C
⊙ファミリー・ボクシング
⊙ドラゴンスレイヤー・ファミリー（仮題）

●特別企画／ヒューマンスペシャル

世界一になった90人の子供たち

●大好評

元気新聞

生まれましたねえ〜！

NG namco COMMUNITY MAGAZINE

CONTENTS

1987 JUNE 6

FROM STAFF

◎表紙の言葉「生まれましたねえ」の意味、分かります？　そのうち分かるよきっと……。

表紙のまちがいの答え

スコアボードの上に立っている旗にはBACEBALLと書いてますがこれはBASEです。

NG郵送方法

ＮＧ発行は毎月25日。(一部地域では遅れることもあります）全国のナムコ直営的か玩具店等で入手してください。尚、郵送申し込み(200円分切手同封）の宛先が変更になります。〒146 東京都大田区多摩川２－８－５「ＮＧお届け係」まで――です。

STAFF Chief Ediror 蝦名規功・Editorial Director 北原香里・Editor 杉本郁子・Editorial Writer　片山紳介・Art Director 丸樹正治・Photogragher 塚田康和・Editorial Assistant 金子恭子



IT's NEW

こんなゲーム紹介が
あったっていいだろー

特集

これがニューゲームだもんくおありかね!?

●アーケードゲーム

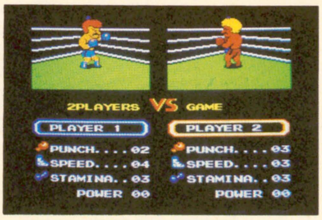
ドラゴンスピリット



神世の時代のものがたり。悪の権化・魔神ザウエルは王国の平和を乱し、ついには王女アリーシャの誘かいにまで魔手をのばしてきた。
これに業を煮やした国境守備隊長のアムルは太陽神アーリアの声を胸に自らの姿をブルードラゴンに変えて闘いを挑むのであった。

●FCゲーム

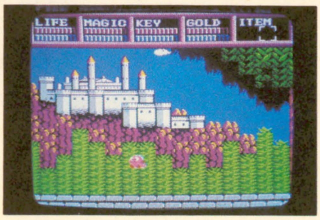
ファミリーボクシング



スパーリングのごとく、己れの技をみがく〝TRAINING〟。晴れの選手権に挑戦する〝RANKING〟。8人のボクサーがぶつかり合う〝TOURNAMENT〟。5Rマッチ5回戦で勝負を決める〝2PVS〟。〝WATCH1〟はコンピュータボクサーのトーナメント、〝WATCH2〟は5R5試合マッチ。

●FCゲーム

ドラゴンスレイヤーⅣ



森の片すみで暮らす、きこりの一家…ある日、ペットのポチが、ドラゴンのウロコをくわえてきた。昔、北の国から来た魔法使いの手で、地下世界に封じ込められたというドラゴンが復活したのか!? ウロコを見つめる父、旅じたくを始める母…魔法使いの血を引く彼らはドラゴン退治こそ、本当の仕事だったのだ……。

んー、ひたってハマッていい気分

新しいゲームが出たからって、そのまま受けとめるんじゃあ、つまんないよな。ボクらにはもっともっと大きな想像力ってものがあるんだよネ。それを生かさなくっちゃ。



ドラゴンスピリット

火山・カルスト・そして洞窟 暗黒世界に光を取り戻せ!

世はまさに世紀末である。世界中を奇病エイズパニックが襲い、人道を外れた殺人事件が続き、不思議な新宗教が次々と生まれだし、人々は何かを信じないではいられない…。

気がついていないのは、ひょっとするとキミだけかもしれないのだ!

現にこの日本でも、当年とって10万23歳（もう10万24歳になったかもしれないな）のデーモン小暮という悪魔が復活して、日夜テレビの電波や、コンサートスタイルの黒ミサを各地で開いて、悪魔教の布教活動に余念がない事くらいは、知らないとは言わせない。

デーモンが生まれた頃、まだこの地球上に人類はいなかった。神と悪魔がしのぎを削って、どちらがこの星をモノにするか、激烈な争いがえんえん続いていた。封じ込められては復活する悪魔のパワー。そして、それでもそれでも、再び封じ込める神々のパワー。彼らにとっては、10万年も100万年も我々の1日、1週間の様なものだ。彼らのずっと後から、ほんの少々この星に間借りしている我々人類の認識は、まるでちっぽけなカン違いだらけの思い込みかもしれない。魔神ザウエルを漆黒の闇に封じ込めた聖霊ブルードラゴンでさえ、〝悪魔の化身・ドラゴン〟と、ひとくくりにされていたのだから。

我々の観念を超えたある過去の一時代、復活したザウエルを再び封じ込めるために、ブルードラゴンは、カルストを、火山を、氷河を、暗黒をかけめぐるのだ。どんな世界か、想像もつかないに違いない。しかし、我々は悪魔の復活を体験できる初めての人類かもしれないのだ! 1999年は近い。君たちの21世紀に幸あれと祈るのみ…。



[当世ゲーム事情] その1

ビデオゲームはボクらの心を豊かにさせる

だいぶ前から思っていたことなのであるが、時代は大衆からパーソナルへと移り変わっているのではないだろうか。

たとえば、劇場映画が家庭用のビデオテープレコーダーにおびやかされ、ビデオゲームを見ても、業務用(ゲームセンターにあるもの)からファミリーコンピューターへと……という具合にである。

なぜこのような現象が生まれて来ているのだろう。ちょっと難しく考え過ぎかも知れないけど、それは人々が社会生活に疲れているからなのではないかと推論する。

そういえば、パーソナル傾向が見え出した頃から、新聞紙上に〝自殺〟という言葉が多く見うけられるようになった気もする。

これは俗にいう、自己の世界にとじこもる現象なのだろうか? いや、違う。NGはそれがすべてとは決して思わない。

確かにファミコンが世の中に大ブームを巻き起こしたころは、PTA等から「勉強時間がなくなる」「目が悪くなる」「協調性がなくなる」……等の問題が指摘されていたが、今では、逆にそれを良い方向に向けようという動きが見られている。

難かしく言うと、このパーソナル傾向を本来の個人主義(自分を大切にし、全体の和も重んじる)に向けようというのである。

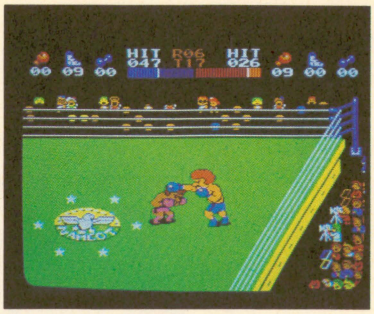
実際にNGに投書を寄せられるハガキや手紙をながめていると、子供たちは、とてもたくましいことに気づく。ファミコンや業務用ゲームを題材に友だちとの和を作ろうとしているのだ。

以前、これと似た現象をどこかで見たことがある。そう『テレビ』だ。この『テレビ』が世の中に出始めた頃は、「一億総白痴時代」なる言葉まで生まれ物議をかもしだしたものだった。

それが今ではテレビをうまく活用している人々が増えている――。

ファミリーボクシング

リングの上の狼になって軽やかなステップを踏んだ時



最近、日本のプロボクシングがどうもパッとしない。一時は、何人も世界チャンプで個性的なヒーローがいたはずなのに…。どうしてなんだろう?

ハカイ的なPUNCHは一番ものを言う。なんたって、パンチ一発ノックアウト! これがボクシングなのだ。ところが、本当にそんなメガトンパンチをもつ事ができるのは、ほとんど重量級の選手たち。だから、強力なパンチ力vsパンチ力の試合は、たいてい後半、どろどろのなぐり合いになる。ダメージが下半身に出て、足が動かなくなるんだ。

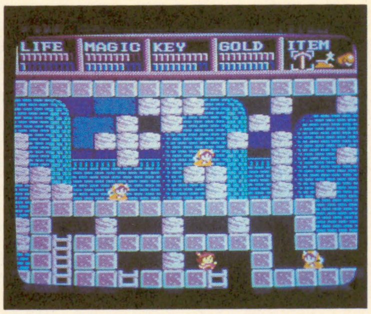
フットワークのSPEED、これを封じ込められるから、マットと足がくっついてしまう。逆に、どんな強力なパンチも、軽いフットワーク、スピーディな動きでかわし続ける事が出来たなら、ノックアウトされる事はない。しかし、こっちが打ち込まなくちゃ、逃げてるだけじゃ判定は言うまでもない。負けだ!

SPEEDを保ちつつ、パンチをくり出し続ける……それには強じんな体力、STAMINAが必要だ。打たれても、打たれても、倒れないで敵にむかっていく……これもSTAMINAに左右される。言ってみればボクサーの条件その1は、パンチ力よりSTAMINAなのかも…。

しかし、この3点をバランス良く身につけていれば、無敵の王者になれるかって言うと、そう…、必ずしもなれる訳じゃない。理屈じゃ王者になれるはずの実力者でも、負ける時があるのだ。日本よりもずっと早くから科学的なトレーニングをとり入れていたアメリカの選手を、何人もの日本選手が倒してきたのは、また倒せたのはなぜか? 生まれ持った闘争本能? 大和魂? それもあるかも知れないが、何よりも日本は貧しかったのだ。貧しいところから生まれてくるハングリー精神は、最も強力なタイプに違いない。自分の力を超えたパンチ力、体力の限界を一瞬失くしてしまうスタミナ――そんな底力を、知らないうちにもっていたのだ。そして日本は金持ちになって、ボクシングが弱くなった。別の何かが貧しくなっているに違いない。

ドラゴンスレイヤーIV

〝聖剣〟を手にするには4つの宝冠の力が必要だった



「何げなーく、いつものクセで喰えて帰ったアレのおかげで、このうちが大騒ぎになっちゃったなー…。ま、オイラも手伝うっきゃないか!」

犬のポチになった僕がつぶやいた。

「へえー、あのひーじーさんって、魔法使いだったのか…。って事は、僕にもそんな力があるのかな…? いっつも家ン中でゲームばっかりしてたから、宝冠捜せったって、自信ないんだよね、実は……」

兄、ロイアスになった僕が言った。

「だからいつも言ってるじゃないの。いい、見てらっしゃい! 昔から、『奥様は魔女』ってね、お母さんの本当の力を見せてあげるから! ただロうるさく言ってる訳じゃないんだから!」

いつの間にか、お母さんのメイアになっている僕が口をはさんだ。

「ママ、気をつけてね! まったくお兄ちゃんったらだらしないんだからっ! あたしだって、ちょびっとだったらママのまね出来るかな? 何でもお手伝いするから言ってねっ!」

妹のリルになった僕が叫ぶと、

「なんでえ、またイーコぶりっこしやがって

ロイアスになって僕はおこってる。

「コラコラ、またかい? そんな事よりちゃんと宝冠をたのむよ! あっち(アンダーグラウンド)の世界には考えられないような奴らがゴマンといるんだぞ、ゴマンと! 奴らにやられないために必要な道具だって、まだまだ足りないんだ!」

僕は、お父さんのゼムンになって仲裁に入る。あやうく、僕と僕がケンカになるとこだった。

「やっぱ、オイラのせいだし、まずは行っちくっか!」

ポチになった僕がとび出した。

数日後、4つの宝冠が揃った。

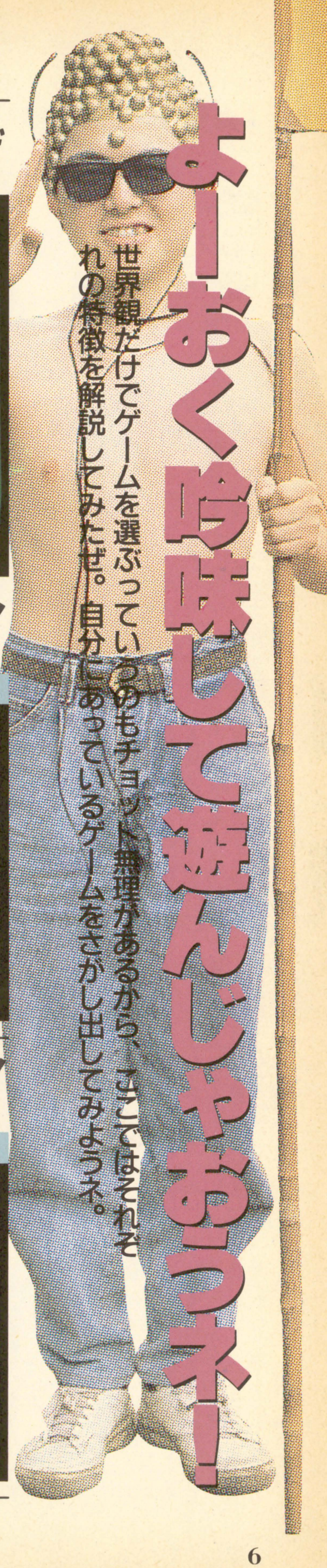
「何だ? このゾクゾクする感じは」

ロイアスになった僕が別人になる。

REPORT

よーおく吟味して遊んじゃおうネ！

世界観だけでゲームを選ぶっていうのもチョット無理があるから、ここではそれぞれの特徴を解説してみたぜ。自分にあっているゲームをさがし出してみようネ。



ドラゴンの首が3本に、怪奇体験がウレシイぞ

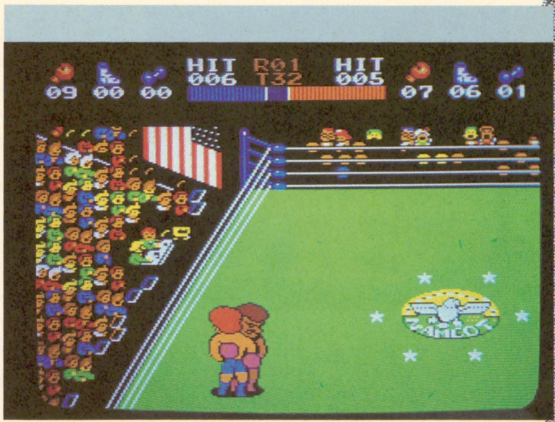


■ドラゴンスピリット
DRAGON SPIRIT

何たってこのゲームの売りは、原始的なところだね。主人公ドラゴンの通常武器は対空中物用のファイヤーと、対地上物用のファイヤーの2つーと、とてもシンプルなのがいいね。もちろんプレイしていくあいだにはパワーアップはするんだけれど、コソクなアイテムがないのがなぜかウレシイんだ。基本的に自分の持っている能力がパワーアップするだけなんだからね。

特に、主人公のドラゴンの首が増えた（最大3本まで増える。まるでキングギドラみたいだね）

ゲームはなんたって分かりやすいのが一番！

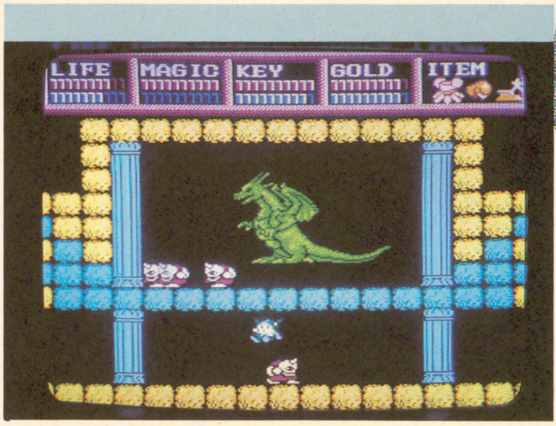


■ファミリーボクシング
FAMILY BOXING

ともかく、勝って勝って勝ちまくる事である。ウォッチモードの2つは、どうしようもないがここではヨミをきかせて、どっちが勝つか、どんなパターンになるか、コンピュータにヨミ勝つのだ！　それにはやはり、自分でボクサーを育てるしかない。経験がモノ言うのである。

まずトレーニングが必要不可決！　このモードで勝つ事が、明日へつながる。3勝で1ポイント4勝で2ポイント、5勝で1ポイント……と獲得したポイントを、コンストラクションで ＜PUN

何も言わなくたって、これっきゃないネ！



■ドラゴンスレイヤーⅣ
DRAGON SLAYER Ⅳ

パソコンのゲームソフトとして生まれた、ドラゴンスレイヤーのシリーズが、F.C.バージョンに生まれ変わって内容も新たに新登場！　というだけあって、あなどれないものがある、奥の深い、シブいソフトなんだ、こいつが。

まずプレイヤーは、このファミリーのおじいさんとおばあさんを除いた4人と1ぴき（ポチって犬も家族の一員なのです）それぞれになる事ができる。つまり、君は1人じゃないんだ。

地下世界は、行けども行けども果てしなく続く

ACTION

日にゃあ、もう涙チョチョ切れもんの感動だい。
くれぐれも注意してくれ。これを絶対にヤマタのオロチとは思わないようにしてくれ。あいつは一応悪者ということになってるからさ。
それともう一つの驚きは、このドラゴンは変身しちゃうってことなんだ。ストーリーのところを呼んでもらった人は分かると思うんだけど、このドラゴンは国境守備隊長のアムルが変身した姿なものだから、あたりまえといえば、あたりまえなんだけどさ。でもきっと〝ギョッ〟とすることうけあいだよ。
そして、このゲームを推めたいタイプっていえば、やっぱり「世界観をミョーにたのしんじゃうヤツ」ってところかな。だって、今までのゲームには自分（プレイヤー）が人間で、対戦相手はドラゴンというパターンはあったけど、自分がドラゴンになっちゃうっていうのはなかなかなかったもんね。それも首が3つも増えるってんだから、想像しただけでワクワクしてこないかい？　そしてまわりを見渡せば火山だの密林だのと原始世界を想い起こさせる環境がいっぱい。
今年の夏はゲームセンターにいってドラゴン気分にひたってみようじゃないか!!



CH〉〈SPEED〉〈STAMINA〉3つの能力に割り振る。試合のたびに対戦相手を見ながら、この能力配分を変えるなんて、並のボクサーじゃとうてい不可能だ。が、コンピュータボクサーにはできる！　もちろん、パスワードのチェックで育て続ける事ができるから心配はいらない。
男たるもの、人生常に挑戦である。女も同じだ。《RANKING》モードは、新人戦、日本選手権、世界選手権の3シリーズに、それぞれ1～5位のランキングボクサーが、拳をたたいて待っている。実力をためす時だ。やるしかない！
何のまちがいが、突然7人も友達が集まってしまっても、ゲームは1台……そんな時、誰がジュースを買いに行くかが問題になったりする。8人までが参加できる《TOURNAMENT》モードは、それぞれのネーミングを記入して本気の勝ち抜き戦。パスワード入力が可能だからと言って自分だけ育てたボクサーを参加させれば、〝ジュース買い〟にはならないだろうが、その〝どーせ強い〟というオゴリと油断が、ハングリーな奴に突かれるスキを生む事がある。それがボクシングというものだ。いずれにしろズルではあるが……。
敵をこまの様にクルクル回す〝きりもみフック〟ロープまで飛ばす〝ずっとびストレート〟、1発必勝の〝必殺場外パンチ〟といった強力技は、踏み込み、タイミング、間合い、そしてハングリー精神で自分のものにするんだ！　明日はロッキーか、矢吹ジョー、それとも堀口元気かもしれない。



と思える広大な世界。250以上の画面からなる地下迷宮に隠されたアイテムが10数個。それも、お母さんのメイアにしか使えないもの、お父さんのゼムンが持たないと意味のないもの、などなど……。
〝きこりの一家〟という、世をしのぶ仮りの姿で暮らしてきたけれど、実はこの時のために、ドラゴンの復活をはばむためここにいたのだ。犬のポチだって同じこと……つまり、このファミリーはそれぞれ特異な能力を持っていたんだね。兄のロイアスや妹、リリルは、それすら知らなかった。本人知らないものを、こっちが知るすべもない…本人に気付いてもらわなきゃ……。
いざ、地下迷宮へ旅立つ時、お供させたい標準装備のアイテムさえ、選び出さねばならない。ファミリーの常備品にも、パーソナルユース、つまり誰かひとりにしか使えないってものが混ざっていたりするから注意しないと……。
お金(GOLD)と鍵(KEY)をおばあちゃんから受け取って、地下世界へ……ところが調子に乗ってると、魔法のパワー(MAGIC)がゼロになり、アイテムが使えなくなったり、生命力（LIFE）を失ってゲームオーバー……。
と、いたれりつくせりのチェックポイント。
「たいていのゲームは、簡単すぎてねー、すぐ終っちゃうんだよねー」
なんて教室で言い回ってるキミには、少々期待に添えるんじゃないかなって感じ。それでもメモくらい取った方が○(まる)かもね！



[当世ゲーム事情]
その2

ドラゴン伝説 それは 業界の謎だ!?

いつの間にかゲーム業界に、『ドラゴン伝説』なるものが生まれていた。これは、「ドラゴンという名前がゲームについていると売れる」ということなのだそうな。
思いだしただけでも、ナムコのゲームでいうと『ドラゴンバスター』に今回の『ドラゴンスピリット』に『ドラゴンスレイヤーⅣ』とあるが……他社でも（あまり言いたくはないが）『ドラゴン○エスト』に『ドラゴン○ール』などたくさんのアイテムがでている。
どうして、〝ドラゴン〟という名前がついただけで売れてしまうのであろう。おそらくそれは、現実的にみれば初期に出た〝ドラゴン〟という名前のついたゲームが単におもしろかったから、その後もなだれ現象的に、「きっとドラゴンがつくんだから、おもしろいんだろうなあ」という感じで、ドラゴン伝説とよばれていったに違いあるまい。
でも、何かそれだけではないような気がする。振りかえってみれば、映画やテレビの世界でも初期の頃は恐竜や怪獣がもてはやされていた。
ゲームというのは、闘争心を使うから、原始的な世界観がピッタリくるのであろう。
また、手前ミソだけれども最近、『ファミリー伝説』という、ことばもよく聞くようになった。これは、みなさんも知っているように『ファミリースタジアム』の大ヒットによって生まれたことばなのだろうが、その根本(ルーツ)は、いったい何なのだろうか。『ドラゴン伝説』のように人間のもつ本能にかかわるものなのだろうか。
よく考えてみると、『ファミリー伝説』は『ドラゴン』とは少し趣きが違うような気がする。何かこのことばからは、あたたかくてみんなで楽しく遊ぼうというニュアンスが、伝わってくるのではあるが……。

NG編集部4大巨頭
雑談だだん会

今夏の3大ニューゲームを分析する！

——ことができるか？

さて、この夏出揃うナムコの3大ニューゲームのこと、よーくわかったかな……なわきゃないよね。そこでフォローは忘れない。編集部総出で独断のだだん会を参考までに。

NG編集部4大巨頭による 採点表（10点まんてん）

評論家 / 新製品	 NG編集長の彼女は、中学時代〝ピンボールの魔術師〟と呼ばれてゲーセン通いの日々を常としていた。	 アナログ世代のどんじりにはりつく彼は、〝人間何をおいても心が大切〟と言い切る極端なアナログタイプ	 おもに読者とのコンタクト等を担当。〝すごい！〟〝すてき！〟何にでも思いっきり感動してしまう素朴な性格の持ち主。	 本名バベてつ(らしい)。デジタル世代の筆頭の彼F.C.は出ると買い、パソコンにも手を染めた子供だった。
	ウニ編集長	オヤジ	S子	バベてつ
ドラゴンスピリット  6月中にはゲームセンターに登場の予定	9 ドラゴンものでは始めての、プレイヤーがドラゴンをあやつるという世界観が画期的。敵キャラのボスたちも個性的だし、各エリアもきれいだし、と平均的に高レベルだ。	8 こいつは、ゼビウスに続くゲーセンのスターになるんじゃねーかい？ 地上と空中の2方向攻撃のダイゴ味に、アリーシャ姫を助ける使命とくりゃ文句はつけらんねっ。	8 私、画面の美しさに感動ですぅ！ やっぱりアーケードとF.C.を比べちゃ、F.C.がかわいそうだけど、ホントにきれいなの。最初からある程度はできる簡単さもいいです。	7 シューティングに数々のパワーアップアイテムを加えて、なかなかの出来ばえだと思います。正直言うとF.C.で出ればなー、と思います。
ファミリーボクシング  6月下旬発売予定 4900円(予価)	8 ボクサーを育てあげるところ、その難かしさ、と単純なゲーム自体に、別の楽しさを加えてるあたりが好き。ファミリーシリーズは名作かもしれないと思う。	10 これこそ、真のゲームだ！ ゲームの本質だ！ どんなにややこしいロールプレイングも、シューティングもスポーツもんにゃかなうまいって。一生遊べるんだぜぃ。花丸	7 面白いと思います。簡単そうに見えて、奥が深くって。手に入れたその日からすぐに遊べて、やればやる程難かしくなっていくってけっこう素敵な気がしますよね。	5 わかりやすくていいと思います。でも、まあこれはみんなで楽しくファミリーゲームって感じですから、たまにはいいかもしれないと思うけど、どーもスポーツは苦手です。
ドラゴンスレイヤーファミリー（仮題）  7月上旬 ※発売予定 4900円(予価)	9 これは難しい。実に今までのF.C.ゲームのワクを超えてる様に思う。が、この手が売れだすと、またF.C.の層がもう1まわり大きくなるのでは？ まだ早いかな……	4 オレにはむかない。 いちお……	7 ちょっと難しいです私には。でも時間かけてやってみたいな。妹のリリルがとってかわいくて大好きなキャラになりそう。ここだけの話し、彼女の得意技はジャンプです。	10 ぼくは、このようなゲームを待っていました。思いっきり頭を使ってカンを働かせて、自力でやってみたいゲームです。個人的に満点です。

バベ えー、NG7月号巻頭ニューゲーム特集にあたりまして、編集部のみなさんに、お集まり頂きましてえー、卒直な意見などを、ということでして、えー……

オヤジ 何、気取ってんだ、バカ！

S子 いつものメンバーじゃない。

バベ あー、うー……えー。

ウニ つまり、座談会だ、思ったことをそのまま、言ってくれよな！

バベ あのー、司会はぼ、ぼくが…

オヤジ やれ！ さっさとやれ！

ファミリーボクシングってゲームの原点かもしれない

バベ ではまず……

オヤジ 〈ファミリーボクシング〉か、そーか、そーか。これは好きだな、単純でわかりやすい、それにいろんなモードがあるしな。

S子 確かにオヤジ向きね！ でも強いボクサーに育てるのって、簡単じゃないみたい。

オヤジ いや、勝ちゃいーんだよ、勝ちゃ。それでどんどん強くなる。なっ、そうだよなっ、バベ！

バベ で、でも、それだけじゃ……

オヤジ お前、テープ回ってるだけでアガってんのかー？

バベ い、いや、あの、勝つにもいろいろ作戦ってのが、あのー……。

S子 そう、確かにスタミナ配分とか、まず3つの能力の割り振りね。

オヤジ でも、とにかくボクシングだろ、打って打って相手が倒れるまで打ちゃイイって、単純さが買いだよ！ これゲームの原点だぜ。

ウニ 確かに、ハングリー精神の固まりみたいなオヤジには、小技って必要ないんじゃないかな？ FCまでハングリーがしみ込む（笑）

オヤジ 知ってんだよ、オレも。こう、ロープぎわに追い込めば逃げらんないだろ、パンチの連続。一度さがって相手が向かってきたとこにパンチ。きくんだよ、コレが！（と、壁ぎわに追いつめられたのは、やはりバベであった）

バベ わかった、わかりました。いいゲームですう——。

ウニ うん、このタイプのスポーツシリーズって、誰でも遊べるゲームの原点と言えるね、それに自分の選手を育てて行くって、一種のロールプレイング風の要素もあるし。

S子 実は私も好きなのよねー、けっこう。

オヤジ こりゃ、やっぱイイ線行き

●ドラゴンスレイヤー ファミリーの正式タイトルは「ドラゴンスレイヤーⅣ」に決まりました。



ますわ。

心開いて外へ出て、ゲームセンターでスピリット

ウニ　じゃ、次、ドラゴン伝説にからんだ2本。いっぺんに来ましたねー、で、果して伝説は守られるか？

S子　『ドラゴン』ってつくゲーム、みんな人気が出るって伝説？〈スピリット〉はアーケードものでしょ、人気出るんじゃない？

オヤジ　まあまあかな…。でも、オレよくわからんしな。

S子　ババなんか、家の中でFCばっかじゃなくて、外に出なさいよ！それで、キャロット行ってやってらっしゃい、ドラゴンスピリット！そしたら必ず、そこに来てる子たちに評判聞いてくるの！

ウニ　それはいいね。

ババ　えっ、それー、仕事ですか？

S子　仕事じゃなくても、そうするの！そのへんがまだまだねー、ババは！NGの編集してんのよっ！

ババ　ハイッ！

オヤジ　返事だけはいいんだよな…。

ドラゴンスレイヤー・ファミリーは今んとこ仮題です

ババ　いや、そんな……。でも、やっぱり〈スレイヤーファミリー〉ですよ。これ、面白いですよ。これですよ、これからのFCゲームは。

オヤジ　でも、これ本気でむっずかしーよなー、オレ、ダメ！攻略法聞いてもダメかもしれんぞ。

S子　これはマニア向けかもねー、ホントに落とし穴だらけって感じはあるもの……

ウニ　でも、「今のゲームは簡単すぎる」っておたよりは、けっこう届いてるよね、編集部にも。

S子　やっぱり、すごい子はすごいみたい。もう私達とは頭の構造が違ってんのかしら？

ババ　この地下世界の奥の深さは相当なものですよ。ゲーム自体の目的が変わってくし、自分がなりきるキャラも多勢いるし、飽きませんよね。

オヤジ　オレ、あのキャラが持ってる能力を見つけるのに1年かかるぜ。

ウニ　こりゃ、確かに手強いね。画面は単純なシューティングもののようでいて、実は相当手強い。

S子　フェイント攻撃ね！

オヤジ　ほう、気がきいてるよな！

ババ　これ、今後のゲームの方向に何か影響を与えるんじゃないかって思うんですけど……

ウニ　うん、一つの方向かもしれないな。でも、この難しさじゃ小学生は投げ出しちゃうかもしれないね。

ババ　だから、ぼくらにFCを取り戻そうと……難しいのがあってもいいでしょ！

オヤジ　ほう、マトモな事言うじゃねーか！でもゲームの原点は誰でも一緒に楽しめる、シンプルさじゃねえのか？

S子　どっちも本当みたい……

ウニ　きっとこれから、もっともっといろんなタイプのゲームが、それぞれ形をつくり始めるんじゃないかってとこかな。

そうするってぇと、やっぱイボイボ頭も素敵だって！

S子　さすが、編集長、まとめ上手。でも質問があります！ハイ！

ウニ　うむ、S子クン。

S子　どうしてニューゲームに、変な大仏さまなんですか？

オヤジ　し、し、しつれいなっ！無礼者めっ！これは、このNGのアートデレクターなのじゃ！

ウニ　ハハハ、そーなんだ。で、その、つまり大仏のように見える訳だ。

S子　どーしてですか？

ウニ　いや、それは、つ、つまり、大仏さまもアートデレクターも、遊ぶのが好きだから、ゴミ箱に入るのも楽しいゲームで、私も見てて、その、つまり、遊びをクリエイトしていた……のかな？

（と、対談はアラレもない方向へむかいつつ、幕をとじるのであった。つまり、あの大仏さまはどーしてかみんなそれぞれ、感じてくれれば嬉しい、と言うか面白いって事だな）

［当世ゲーム事情］
その3

女性のいない文化は本物じゃない

■

ぶ器用だから、ゲームはあんまりネ。——などと言っていた女の子たちが、このところゲームフリークのなかにもチラホラと見うけられる。

つまりヘタでも楽しめるゲームが増えてきた。今では一時期の〝名人神話〟なるものが、すっかりカゲをひそめてしまった勘がある。

その原因を考えてみるとビジュアルがきれいで多彩になったことと、ゲームミュージックの充実があげられるだろう。

特に「ゲームミュージック」の進歩には目を見張るものがある。ビデオゲームが世に出始めたころは、単に〝効果音〟にすぎなかったものなのだ。「ングング」とか「シュンシュン」とか「タララララララ」など、こうやって文章に出来るくらいの音でしかなかった。

それが最近ではすっかりメロディアスなB・G・M（VGMか）になり、ビデオゲーム・ミュージックだけを集めたレコードが出るようにまでなっている。

噂では、スカイキッドのゲームミュージックを運動会の行進曲に使っている小学校とかもあるそうで、そのすさまじさを感じさせられる今日このごろなのだ。

「女性の進出のない文化は本物の文化とは呼べない」——という言葉があるが、ここに来てビデオゲームは文化の域にまで高まってきたな、と感じる。

NGの読者投稿にも女性読者が目立ち始め、今、私たち編集スタッフはその社会の波に乗りおくれまいと必死なのである。

ともあれ、こういった現象は喜ばしいことなのであるから、次は年齢層の拡大にまで飛躍して欲しいと思うのである。

「21世紀は精神性の時代である」という。これからはもっと人間の心の遊びを豊かにしていく方向性でビデオゲームが役立てたらと願う……。

最後はやっぱり制作裏話つきゃない

NGのゲーム紹介で人気が高いのはやっぱりコレ。ゲームの制作裏話だよん。他誌には絶対に見られない企画だからジックリと読んでみてね。

■ドラゴンスピリッツ

1人より2人、2人より4人集めて練って、アイデア発酵

今までほとんどのゲームソフトは、企画者、プログラマー、デザイナー、音楽というように、きっちり役割分担を分けた上で作られている。ところが、このドラゴンスピリッツに関しては、清く正しいグループ交際が発端なのかどーかは知らないんだけど、グループ企画で開発されたのだった。

マップ、オブジェクト、プログラム、キャラクタとメインの担当を持った4人が、あーだこーだとワイワイガヤガヤの企画立て。それぞれの「コレッ!」「いや、アレッ!」とゆーわがままと、ケンカ、いざこざ、大もめ、小もめの日々が、あのゼビウス以来の〝たてスクロール＋シューティング〟ゲームを生んだのだ。それも、語りつがれるドラゴン伝説をあざ笑うように、主役をドラゴンにしちゃったりして、なおかつマニア向けよりミーハー受けを、とわかり易さを1番に持ってきて……その4人は今、次の企画でカンヅメです。

■ファミリーボクシング

人間の動きをパターン化から抜け出させるために……

この手の、実際に人間が動いて行なわれるもののシミュレーションが中心になるゲームには、大きな落とし穴がある。1つは動きのぎこちなさ。目につきだすと、どんなに凝ってても安っぽく思えるもんだよね。もう1つは、動きのパターン化。これはそのまま試合展開にまで及んでしまって、〝あっ、これはあのパターンだ〟と読めたりする。それじゃあお話しになんないよなっ! という訳で、このファミリーボクシングの開発にあたって、コンピュータの思考アルゴリズムが根本的に考え直されたのだった。

登場するボクサーの動きをよーく観察してみると……普通の人間じゃまず使われない筋肉をフルに活用した、ボクサーならではのパターンを見つけられるはずだ。そして、何度試合をしても同じゲーム展開はありえない、ってのもこいつのおかげ…。

■ドラゴンスレイヤーⅣ

さすが、あの〝ドラゴン伝説〟強力な裏ワザも隠し持っていた

もう何度も紹介してきたけど、このニューゲームがこうしてみんなの前に姿を見せるのを、阻止していたのも、実を言うと〝ドラゴン伝説〟だったのだ!

どーして? と思う人も多いだろうけど、この〝ドラゴン伝説〟なる言葉を生み出したのが、パソコン用のゲームで登場した『ドラゴンスレイヤーII』という奴だった。言ってみれば、伝説の源。その直系子孫をF.C.で作ってしまう、なんて大胆すぎやしないか? そして、あの伝説のネーミングをつける以上、ハンパなモノを作る訳には行かないんじゃないか? そうすると、F.C.にしては今までにない難しさになってしまうんじゃないか? 売れる訳ないんじゃないか? 数多くの〝?〟マークがこのゲームをめぐって飛び回ったのだ。しかし、これだけの〝?〟を生み出すゲームなんてめったにない。それじゃ、確かめてみないか? 〝?〟だから、登場となったのです。

[当世ゲーム事情] その4

パックマンがキャラクターの源だった

■

つい最近になって、キャラクターという概念がゲームの世界に割り込んできた。

そもそも、この〝キャラクター〟ということばが生まれた時期自体、そんなに古くはない。

僕らが小さい頃、大好きで観ていた「鉄腕アトム」「8マン（何と、本名は東八郎という冗談のような名前だったのだ）」などは、キャラクターとは呼ばれていなかったような気がする。

これを、ゲームの世界におきかえると「スペースインベーダー」や、「ギャラクシアン」の時代であろう。ようするに、主人公が一人歩きするだけの魅力と世界観がなかった時代なのだ。

テレビマンガの世界でも、ただ単にマンガと呼んでいた時代から、アニメと呼ばれるようになって、初めて〝キャラクター〟ということばが生まれてきた。つまり、いろんな媒体で主人公たちが活躍しだして、初めて〝キャラクター〟と呼ばれるようになったのだ。

ゲームにおいてのそれは、おそらくナムコの『パックマン』が初めてなのではないだろうか。現在は、この流れをくみ、いろいろなキャラクターたちが、いろんなところで活躍している。

ところで、〝キャラクター〟ということばの意味は、『性格』ということらしいが、このことからも前述したことがわかっていただけると思う。

これからは、〝キャラクター〟から〝パーソナリティー〟そして〝タレント〟と移りかわっていき、ゲームの世界は、ますます広がっていくことだろう。

考えてみると、これはとってもおかしなことだ。ゲームにでてくる主人公たちが、ラジオのディスクジョッキーをしたり、レコードをだしてベスト10番組に出演するということなのだろうから……。

こんな素敵なTV番組みつけた

"ギネスに挑戦"長なわとび90人ジャンプ

――フジテレビ系列4月17日放送分――

90人の力が一つになった時、そこに奇跡が生まれた

●熊本県・西合志東小学校

この感動のテレビ番組というのは、昭和62年4月17日にフジテレビ系列で放送された、『これがギネスブックだ!! '87』の中で取りあげられていたもののひとつ「90人長なわとびに挑戦」のコーナーのこと。番組制作には、大きい熱意と時間をもってあたっていることを視聴者の一人として嬉しく思いますネ。なお、この番組は定期的にスペシャルわくで年何回か放送されていますので、みなさんもぜひ、見てね。



号外　○△新聞



S子はじめて飛行機に乗る!!

ふっと体が宙に浮いたかと思うと、東京の街がどんどん小さくなり、あっというまにお空の高い所にいたの。日本ってほんと日本地図そっくりなのよ。それからね、空の上ではどんなえらーい人でもみんなただの人でしかなくなっちゃうみたい。だって空の上にあるのは澄みきった空だけなんだもの。地上におりると、自分が少しやさしくなっていた気がするわ。

今までの長なわとびの記録

北海道	えりも小学校	97回
広島	三庄小学校	107回
熊本	上小学校	121回
大阪	聖賢小学校	123回
イギリス		138回

記録

見えない力に乗せられた私

夕食をとりながら、何気なくスイッチオンしたテレビから子供たちのかけ声が聞こえてくる……。「1、2、3…136、137…まだまだ行けるぞっ! 158、159、160、やったあ! 世界新記録だ」

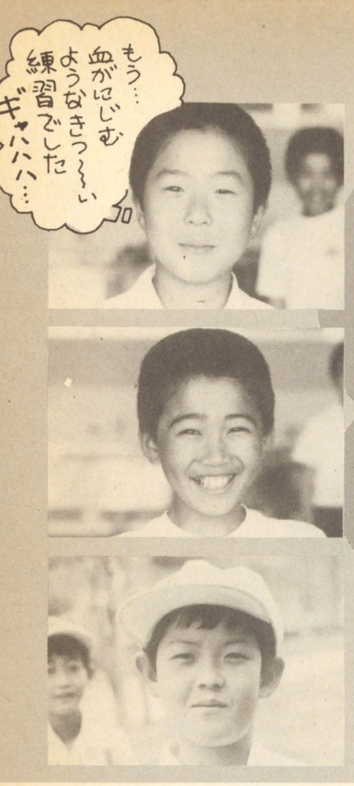
気がついたら、テレビの前に正座していました。私はおハシをにぎりしめ、何故か目からは涙があふれ出て止まらないのです。

なんなのだろう、この感動は? その感動の源に出会いたくて、気がついたら私は、電話を取り、フジテレビさんで西合志東小学校の資料をもらって、熊本行きの飛行機に乗り込んでいるのでした。

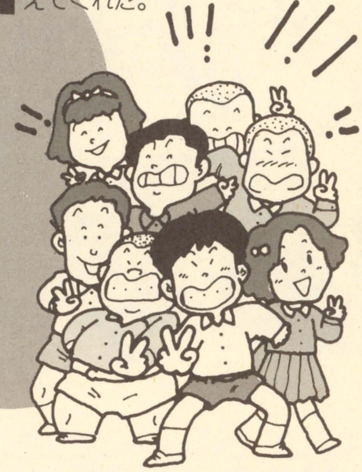
SPECIAL THANKS TO ●西合志東小学校のみなさん ●フジテレビジョン編成局第一制作部 沼田篤良さん ●共同テレビジョン制作部 落合正幸さん ●全日空のヒコーキさん

小さな挑戦 世界一への道のり

今回、世界一になったのは、熊本県西合志東小学校の5、6年生90人。(6年生は、今年の4月から中学生になった) 初夏のさわやかな風が吹く中、はちきれんばかりの笑顔たちが私を迎えてくれた。



なわとびの中の90人
まわしてくれた先生
応援してくれた友だち
おかーさんにおばーちゃん
そして体育館の床
その瞬間
みんな、みんな一つになっていた



な〜んも、ちぃとも変わっとらんかった

熊本に着き、彼らに会ってみて私はとっても驚いてしまいました。何がって？ それはね、そこにいたのが元気のかたまりのような子供たちと素朴でホットな先生たち――特別なことは、な〜んにもなかったんだもん。

私ったら思わず……

「西合志東――つまり西と東にはさまれた志の合った仲間たちなんだろうな」

なんて、チョットいかつい顔した子供たちを想像してみたりしちゃったもんだからさ。でも、そのインスピレーションはハズレてはいなかったみたい。明るいところからだって素敵なパワーが生まれるはずだもん。

最初は一回も跳べないんだって

90人の(正確に言うと92人)力をあわせて一つの事を成しとげるなんて、とっても素敵な小学生なんだろうな――と思ってたら、これもまた先生の話を聞いてみるとチョット違う。

最初はなかなか気持ちが一つにならなくって大変だったそうなんです。整列さえキチンと出来なかったらしいんだから。もちろん、そんなわけだから当初は一回も跳べなかったんだって。

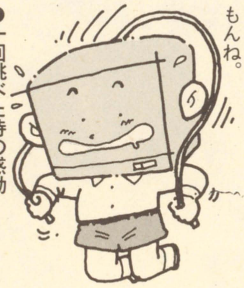
そして少し跳べるようになると、失敗した子をイジメ出す子がいたりするんだって――あんまりに普通なんでなんか安心しちゃった。

でも、160回も跳べたんだから、そこには何か秘密があったんじゃないかな？ と、西合志東小学校のみなさんにインタビューしてきてみました。

みんなの声声声

●テレビに出たかった

記録に挑戦するからには、できればさけて通りたい「努力」「根性」ってやつが待ってるんだよね。でも、やればボクの大好きな明菜ちゃんや由貴ちゃんの出てるテレビに出られるもんね。



●一回跳べた時の感動

もう、みんななわとびにはまっちゃった。この喜びは跳んだ人じゃないとちょっとわかんないだろうな。

本格的に練習を始めたのは、本番(2月27日)の3ヵ月前からなんだ。練習は、毎日、朝と昼の休み時間と放課後の3回。練習を始めて2週間目に初めて一回跳べたんだ。めちゃくちゃうれしかった。もうやめられないって感じ。たった一回跳べただけなのにさ。

●み〜んな選手になりたかったとよ。

選手は5、6年生の中から90人選ばれた。みんなが出たかったから、最後は抽選になったんだ。中学一年の先輩が、90人ジャンプが一年前にあったらボクたちも出れたのにって言っていた。よかったぁー。5年生で…。やっぱり選ばれたボクたちだったんだ。

●世界一になって、変わったこと

テレビや新聞によく出るようになって、ちょっぴし有名人になった気分――。

「おばさん、泣きながら見よったよ。」知らない人からもいわれたし、学校にもよく電話がかかってきたんだ。

でもそんなことより、何かわからないけど、何でもできるような気分になったこと、なにしろこんなふうに取りくんだことは、今までなかったからね。



●もしかしたら

いよいよ本番の日、そしてラストチャンスの時、もしかしたら新記録が出せるかもしれないと思った。とにかく、あと一回、あと一回って思って跳んだから、記録が出た時は何がなんだかわからなかったね。でも、160回、やったぞって思った。もう、それまできつかったことなんて全部ふっとんじゃった。

みんなの話を聞いていると――
エネルギーがわいてきちゃった
私にだって世界記録が出せる!?
自分の可能性、試してみたいな

●「90人長なわとびに挑戦」を見て、しみじみ思ったことがある。トップクラスにランクされているのはみんな日本の子供たちばかりだということ。和を重んじる国民性、地道な努力をするまじめな国民性が、こういう競技で力を発揮するのかもしれないな。(うに)



西合志東小の小さな勇者たち

〈記録だけがすべてじゃない〉
おしくも新記録には届かなかった
三庄小学校　橋本あゆみさんの作文より

92人の大切なもの

「一人のための全員、全員のための一人」という言葉、私は大好きです。国語の時間に覚えた16文字の言葉、2/21、2/22の挑戦日の朝は、念仏の様にとなえながら学校に向かいました。

今までの私にとって、なわとびは授業の息ぬきみたいで遊びにすぎないものでした。でも、今は…うってかわって、私の宝物みたいなもの。なわとびを、だれがこんなに私に大切なような物にしたんでしょう。

それは、たぶん〝二年生〟でしょう。はじめは私に「もう－二年生なんて」という気持ちがすごくありました。でも、回数がふえるごとに「あっ、この考えは、まちがえてる」と思いはじめ、いつの日からか二年生にあわせるようになっていました。そして80・90回ととべるようになると、すごくうれしくて、信じられませんでした。

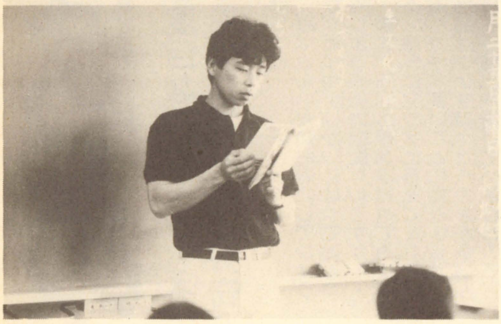
そりゃあ、150回とべなかったのは、残念でした。でも92人にとって大切にしていた物が2/21、2/22は発揮できたように思います。今、なわとびをやってよかったと心から思います。ありがとう。



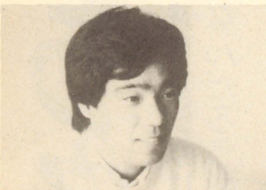
◆

この作文を読んでS子は胸にジーンと来てしまいました。三庄小学校は世界記録、西合志東小学校は惜しくも自己最高記録――と2つの結果は違ったけれど、記録じゃないんだよね。この〝90人なわとび〟に参加した子供たちは何ものにも変えられないものを勉強できたんだろうな。

みんながある時から、自分たちで集まるようになってきたんですよ。と、同時に記録が驚くほどのび始めましたね。



取材日はちょうど、授業参観日だった。「鉄や銅はどぎゃんして日本に伝わってきたか」なんていう、熊本弁の授業は、とっても心あたたまる感じだったな。なわとびのまわし手今村先生。



梅田先生

梅田先生の話

最初は、並ぶのも、こちらから言わないとなかなか並んでくれない状態でした。でも、日ごと、記録がのびるにつれて、自分たちから練習するようになってきて、これはいいなぁと思っていると、記録もどんどんのび始めたんです。今の子供たちって、ある程度がんばって、ある程度の結果が出ればそれでいいって考える傾向がありますよね。でも、今回のなわとびを通して、そんな自分の作りあげている限界みたいなものが、破れたんじゃないかなぁ。

どんな子供でも、すごい可能性を秘めている。すごいパワーがあると思います

しかし、子供の力ってすごいなぁーって、つくづく思いましたね。やっぱり、可能性は、どんなもの静かな子でも秘めているんだと思います。それが集まった時のパワーのすごさ、人間が団結した時の力のすごさ、というのを子供たち自身もよくわかったんじゃないかな。本当に、一生に残る、すばらしい体験だったと思います。

〔後記〕
みんなの話を聞いていたら、なんだか体の中にエネルギーがわいてきちゃった。ひょっとしたら、私にだって世界新記録が出せるかもしれないわ！　いや、きっと出せるに違いない。そんな〝希望〟を、彼らはプレゼントしてくれたような気がします。

●ソフビの「スーパーゼビウス・3機合体セット」は、おかげ様であっという間に売り切れました。限定3000個の貴重品なので、無事購入できた方は、家宝として大切に遊んでくださいね。また、色ぬり完成の暁には、ぜひ編集部まで写真を送ってください。

超能力講座

月刊NG
特別連載企画
第2回

イカサマはやめようネの巻

超能力講座を開講してまだ2度目なのですが、その反響のスサマジサには驚いています。やっぱりNG読者は不思議なものが大好きで好奇心が旺盛なんだろうな。



はじめに――

みなさんいかがお過ごしでしょうか。とイキナリかしこばって始まってしまう超能力講座なのですが……。

まず、前回の感想を述べてみますと、意外にマジメに答えてくれているハガキが多いことに驚きました。当初はウケを狙ったハガキが多いんだろうなと予測していましたので、本当に感謝しています。

さて、今回はそんなみなさんの期待に応えて、前回同様、簡単な実験と、前回の答を発表してみたいと思います。

（NG編集室）

ボクらの超能力って?

前回、超能力講座の第一回を開講してみて、NG編集室は、あまりの反響の多さに驚いています。中には、『私は超能力って人間の持っている崇高な潜在能力のような気がするのです。ですからヘタにふざけた気分で超能力講座をするのには絶対に反対です。NGならそんなことはないと思うんでけれども、どうかその辺の部分を注意してください。お願いします』

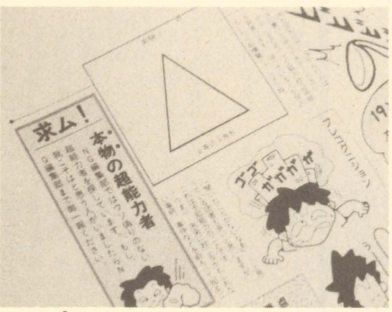
というような嬉しいハガキも見あたるのです。

〝プ～ン、みんな未知の世界にはとっても興味を抱いているんだな〃と感ぜずにはいられません。でも好奇心が旺盛ってことは良いことだから

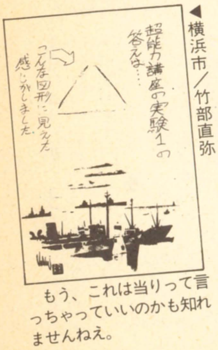
これからも、ハッスルしちゃいましょう。

実験結果報告　その1

前号を読んでいない人のためにちょっと解説すると、『5月号実験Ⅰ』は、本の中に空白の部分があり、そこにはもともとどんな図形が描かれていたでしょう――というものでした。答は左の写真(これは正真正銘の校正用紙をウソ偽りなく撮影したものです）のとおり〝二等辺三角形〃でした。

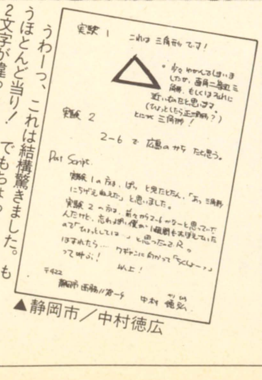


この実験については残念ながらドンピシャの正解者はいませんでした。でも、下のようにとても近い線で思い描いてくれた人もいます。彼らには記念品と証拠の校正用紙（本物）をお送りします。



◀横浜市／竹部直弥

もう、これは当りって言っちゃっていいのかも知れませんねえ。



うわーっ、これは結構驚きました。もうほとんど当り! でもちょっと直角の2文字が違ったのが残念。

▲静岡市／中村徳広

超能力講座の注意点

この超能力講座は、あくまで客観的な立場で人間の潜在能力を探ってみようという企画です。

そこで、一般には超能力を、霊力、脳波、霊体験、UFO体験を一緒に見る傾向にありますが、ひとまず、それらのものとは切り離して考えてみたいのです。誠意ある投書をお願いします。

●NG4月号で、「妖怪道中記」テレホンカードプレゼントのお知らせがあったんだけど、これはもうとっくに〆切ってるよ～ん。バベてつが〆切を書かないのがアホだったんだけど、プレゼントの応募で、〆切が明記されていない場合は、次号発行日を〆切と考えてね。

実験　その1

はい、それでは今回もまた前号に引き続き左にある空白部分の中にある図形を思い描いてみてください。

今、この原稿を書いているのは昭和62年5月14日の午後9時3分です。これからその図形を描き入れますので、みなさんの読んでいる時間とはズレが生じますが、時空間を超えて受信してみてください。

次号（7月号のNG誌上で発表します）で正解の校正用紙を発表します。

※注、この空白部分は印刷する直前にスタッフ全員が念力を込めて、図形の残像が残るようにして取ったものです。

実験　その1

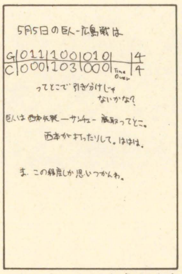
実験結果報告　その2

唐突ですが前号でチャレンジした野球試合結果の実験は、今号をもって終了にします。なぜかというと、ここには〝郵便ハガキの消印トリック〟が存在するからです。

具体的に説明しますと……。まず、エンピツで自分宛てに住所・氏名を記入し、裏には何も書かないで投かんします。——これで試合結果のでる前の消印だけは確保できます。

それから試合結果の出るのを待ち、NG編集室ポストに直接持ってくるという手口です。

残念ながらこの手口を使った人がNG読者の中にもいるのです。左のハガキがそうです。何から何まで5月5日の巨人—広島戦の試合結果が予言されています。だからといって疑がうわけではありませんが、ハガキの表には、エンピツ書きの自分の住所を消した跡がハッキリと残っていました。そんなことをして何が楽しいんだい？　もうイカサマの通じる世の中じゃないんだヨ。



こういうことはもうやめようネ。今度やったら本名だすぞ。

右脳のトレーニング

さて、ここで話はコロッと変わりますが、人間には右脳と左脳というのがある——ということを知っていますか？　左脳は理論的な思考を中心とし、右脳は直観、視覚的な思考を中心として活動しているらしいのです。超能力とは少し違うかもしれませんが今回は、ヒラメキや、直観をトレーニングするために右脳のトレーニング問題を2つ出してみることにします。

■問題　その1

下に書かれている数列は乱数表の一部ではなく、ある一定の規則性に基づくものです。空欄をうめてください。

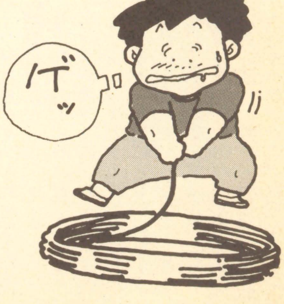
1
8
11
□
88
96

■問題　その2

下の図のような、グルグル巻きにした針金の束があります。針金の端から端までの長さを測りたいのですが、どんな方法が考えられますか？

もっとも手間のかからない方法を考えてみてください。

※正解は右脳問題2つとも次号で発表します。



求ム！

本物の超能力者

NG編集部ではウソ偽りのない超能力者を探しています。もし、我こそはと思う人がいましたらNG編集部まで御一報ください。

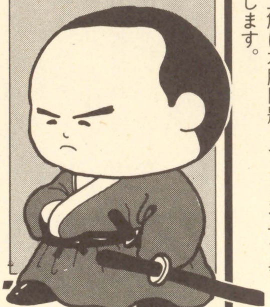


■連載警告企画

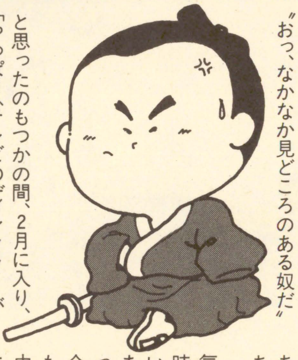
だまされちゃいかんぜよ

——第2回——

「業界がなんだってんだい」



昭和62年正月、みんなからの年賀状にまざって一通のおたよりが編集部に届いた。それは「僕は将来、NG編集部に入りたいのですが、どうすれば入れますか」との質問だった。〝おっ、なかなか見どころのある奴だ〟と思ったのもつかの間、2月に入り、「やっぱり、テレビのディレクターがいい。どうしたらなれますか？」。



その頃から妙に「やっぱり編集部のみなさんは仕事のあと、六本木へくり出すのですか？」「芸能人の友達は何人くらいいますか？」などといったおたよりが増えだした。変だ、おかしい、〝？〟の嵐…。そんな中で、ウニ編集長が叫んだ。「業界くんだ！業界の人と思ってるんだ！」

今、世の中は冗談が流行りなのだ。ボヤボヤしてるとだまされちまう!!そこで未来ある君たちのために、立ち上る時が来た！　そう、『だまされちゃイカンぜよ！』

ちなみに、この一週間編集部の電気が消えるのは、決まって夜中の12時を回ってるし、完徹（一睡もしないで完全に徹夜する事なのだ）のまま仕事を続けて、ウサギの目をこすってるのも一人、2人じゃないっ！全員、それぞれデスクに向かって、もくもくと仕事をしている。業界の中でも特に出版は、文字・活字とのニラメッコが中心なわけで、実は一番暗いのである。何かと大変な上役と、〆切を守らないライター（ハイ、ごめんなさい！）の間で、「あー、どうしよう」と頭をかかえているのが、編集者で、〝土・日に活字を忘れて趣味のテニス〟なんかしてたら、本が出なかったりするのだよ！

次に暗いのが、頭のカタいプロデューサーと、要領の悪いA.D.（アシスタント・ディレクター）の間で、「あー、どうしよう」と頭をかかえてるテレビのディレクターなのだ。テレビの仕事は時間が勝負。何が何でも、O.A.（オン・エアー＝放送のこと）の時間までに映像を作らなきゃいけない。それで、考えてる事の半分も実現できずに〝今度こそ〟とつぶやくのだ!!　そんなディレクターが一番偉く見える輝きの時が〝キューッ！〟の合図を出す時。さすがディレクター、業界してるぅー、という感じだが、胸張ってさけんでる〝キュー〟という言葉をさかのぼると、「ブタのしっぽ」のことなのだった。昔の中国の髪形で、後頭部にちょこんとあみ込んだ髪をブタのしっぽのようにたらした辮髪（べんぱつ）という意味があり、そこから、〝しっぽのような部分〟をさすようになる。それがセリフの〝言葉じり〟の事を言うようになり、これがまた、お芝居で役者が自分のセリフをしゃべりだす直前の言葉——つまり○○と言ったらしゃべり出す、という合図をさすようになってしまったんだ。

という訳で、業界人種ディレクターは『ブタのしっぽ！』のひとことに全てをかける悲しい人なのであった。でも、好きでやってる仕事なら何だって楽しいし、カッコ良いんだよな。

●新装元気新聞はいかがですかー？　オヤジが乱暴なので、ビビってお便り書けない人もいるのかな。それとも、コーナーの意図がわからない、なんて人もいるのかな。みんなのお便りが頼りなんだから、もっと積極的に、作品送ってくださいねー。待ってるよん。

NiceだGoiceだ情報局

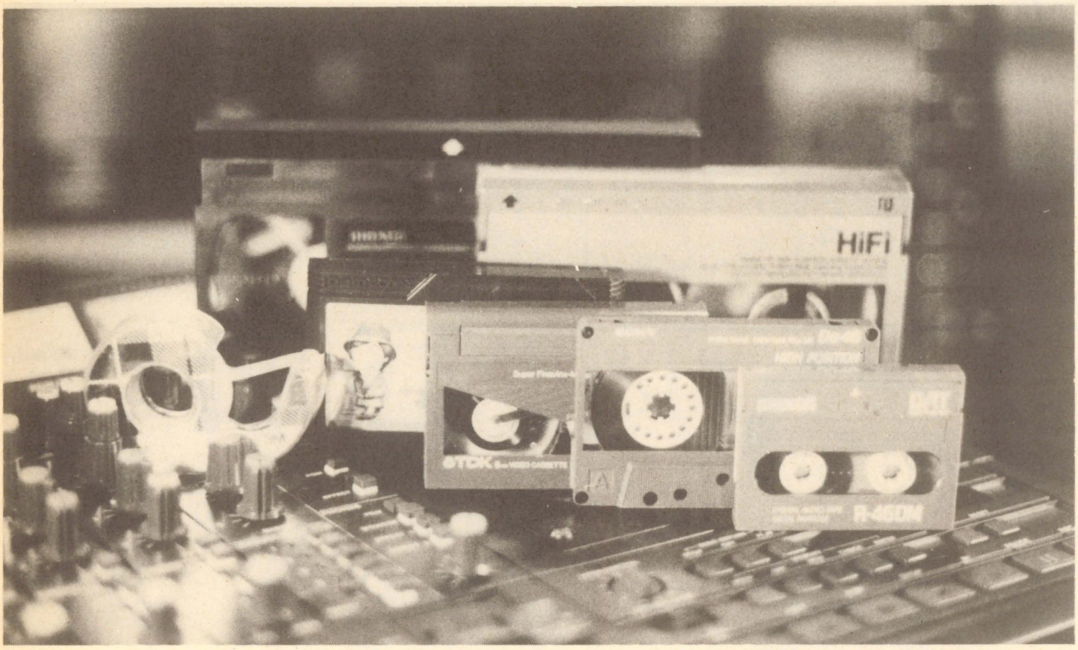
とんがりアンテナ 感度良好（メリット5）



脳みそをツンッとつっつくのは、やっぱりNiceでGoiceな情報たち。で、ツツンッとつっつかれるのは、やわらかーい脳みそくん。その橋渡しをするのがとんがりアンテナです

Nice〔ないす〕おっしゃれー！ やるじゃん！といった拍手かっさいの気持ちをひとことでビシッと決める時に用いる。本来「愉快な」「素敵な」という意味の英語だった。

Goice〔ごいす〕すんげー！ サイコーじゃん！といった拍手かっさいの気持ちをひとことでバシッと決める時に用いる。本来「すごい」という意味の、何でもさかさまに言うミュージシャン用語だった。



▲奥からＶＨＳ、ベータ、F.C.ソフト、8㎜ビデオ、カセットテープ。右端がＤＡＴで、こんなに小さい。左は貼ってはがせるメンディングテープ、参考までに

音楽情報

音楽ソースはなんたってデジタルの勝ちなのだ!!

今をさること10年前、ＴＶゲームがみんなの前に登場してまもなく、『ゲームを作った中学生が何千万円も儲けた』なんてニュースが連発したの、憶えてるかな？

そして10年後、あの高音質ＣＤを作る時、マスターテープに使われるＤＡＴ（デジタル・オーディオ・テープ）がようやく僕らの前に登場したのは知ってるよね。というのも、さっきのニュースが流れてる頃、すでに完成してたのに、発売がノビノビになってたんだな……。で、あっちもこっちも《著作権》とゆーやつのおかげなのであった。

これがDATだっ！と…

その名の通りデジタル・レコーディング。つまり、マイクから入った音をそのまま電気信号にして記録するアナログに対して、音を〝0〟と〝1〟という符号にデジタル化して記録する。レコードにはミゾ、テープだと磁気で記録された音声信号みたいに、減ったり傷ついたりしないから、当然音が悪くならない。

ヘッドはＶＴＲと似た方式の回転形。テープが動いてヘッドも動くと、テープ速度が一気にアップ。みんなの使ってるカセットは1秒間に47・5㎜進むんだけど、この方式なら3133㎜になる。同じ時間内に記録するテープのスペースは、なんと約66倍！ って事はやっぱり音が良い。

君も立派な法律違反者になれる!?

——すると、ＣＤからデジタル・ダビングすりゃ、まるで同じ高音質のＤＡＴテープが何本でもつくれる…イカン！ それじゃ〝音が良いから〟ＣＤやレコード買ってる人達が、いなくなっちゃう……イカーンッ——と、クレームをつけたのが欧米と日本の著作権団体。レコードや本、ゲームソフトなどの〝作品〟を作った人にちゃんと印税が渡るのも、この著作権のおかげなんだ。実際ＣＤやレコードが売れなくなると、1番困っちゃうのがアーティスト達だね。でも、著作権法の第30条で『私的使用に限ってのダビング』は認められてるハズなんだけど……。

例えば「松田聖子の新譜買ったよ。レベッカやＴＭネットワークのメンバーが曲書いてんだぜ！」「ホント？ ダビングしてよっ！」「テープくれたらね」——と軽く引き受けたキミ、これはもう私的使用の範囲を越えた法律違反なのだよ。自分で聴く以外、友達に売っても貸してもいけない…ったってねぇー…でも、やめましょ。

そこで、〝信号を記録する周波数のうち、ＣＤに使われてる44・1Hzは再生だけで、直接デジタル信号を記録できない〟ように改造されてのデビュー。つまりＣＤ→ＤＡＴを、デジタル→デジタルじゃダビングできなくされちゃった。ところが、ＣＤのアナログ出力からＤＡＴにコピーしたものだって、今までのカセットテープとは比べちゃかわいそうな程の高音質なんだ。

今は20万円もするけど、例によって2〜3年のうちに、みんなの家のカセットデッキとタッチしそうだね。そうなると、本当にＣＤやレコードは売れなくなるんだろうか？ どっちにしても、〝本気で気に入ったらやっぱ買っちゃう〟のが、オーディオマニアとはきっちり区別したい、音楽大好き少年少女の心意気ってもんだよなっ！ と思うんだけどな…。

●5月の3週目のラジアメ放送を聞いた人は、洋美さんが警視庁のおスミつきって何だろう、と驚かなかった？ なんと、警視庁の開いた、ボランティア補導員のつどいで、ボランティア司会をやったのだ。以来、洋美ファンになったおまわりさんがたくさんいるとか…。

BOOKS紹介

ナムコファンの必須アイテム
「オール・アバウト・ナムコII」

柳の下に2匹目のどじょうはきっといる！と確信の超大作

いやいや、よくぞここまで、と感心してしまうほどの徹底した編集方針。オール・アバウト・ナムコI以降のゲームがバッチリ載ってるよ。手に持ってみると、ズシリと重いこの本は、ナムコゲームの厚みを表現してくれているのでしょうか。好評発売中ゆえ、ご一読をね。●お問い合せ・電波新聞社・出版販売部Tel 03(445)6111
※ナムコの物販店舗でも売ってるよ！

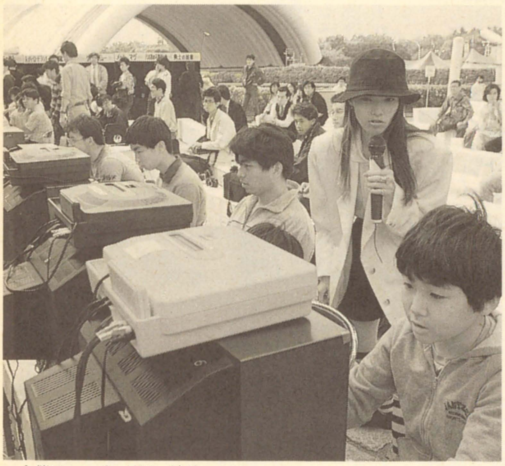


▲B5判、800g、厚さ18mm、定価2,000円なのじゃ。

イベント報告

青空の下でファミコン大会、最高だね！

■国際スポーツフェア'87■



▲主催はニッポン放送、協賛マル勝ファミコン他、ゲームメーカー各社という大々的ゲーム大会が連日開かれたのだった。ファミリー・ジョッキーの大会は、所要時間約2時間。参加者はみな真剣な表情で挑戦していたよ。



▲ファミリー・ジョッキーのゲーム大会の表彰式。舞台に上がって来た少年たちは、みんな地味なのね。年の頃は13・14かな？



◀優賞した小林弘明くん。ガッツポーズで答えてくれたぞ。おぉー。

去る4月25日から5月5日までの11日間、そう、まるまるゴールデンウィークのこの時期に、東京は代々木の国立競技場で「国際スポーツフェア'87」というイベントが行なわれた。なんと、ゲームもスポーツだと認められたのか、ゲーム大会も連日行なわれて大いに盛り上がった。もちろんナムコも参加したよ。5月3日の「ファミリー・ジョッキー」ゲーム大会は60人もの参加者が熱戦を繰り広げ、大盛況。その後、河野名人から、ナムコ最新ゲーム情報も公開され、ゲームフリークのみんなには充実の一日だったね。

〈写真提供〉マル勝ファミコン

ラジアメ通信

ラジ、ラジ、聞いてるかい？今夜もラジオはアメリカン！

ナムコ提供のラジオ番組「ラジオはアメリカン」は、斉藤洋美の明るいおしゃべりで、キミの気分をハイにしちゃう、とっても楽しい番組だ。電波の世界を飛び出して、リスナーのみんなと遊んじゃう「ふれ愛キャンペーン」も絶好調だぜ。

RADIO WA AMERICAN



▲本番中のつるまさんと洋美さん。今日はとちりが多くてNGがいっぱい出ちゃったヨー。(5/11、四谷のサウンドスタジオにて)



▲録音が終わって、ほっと一息の洋美さん。第一声は「あー、お腹へった！」

ラジアメ・放送時間〈30分〉

北海道放送	日	24:00～24:30	東海ラジオ	日	26:15～26:45
青森放送	日	23:30～24:00	和歌山放送	土	24:00～24:30
東北放送	日	23:00～23:30	ラジオ大阪	月	21:30～22:00
茨城放送	月	23:00～23:30	中国放送	日	24:00～24:30
栃木放送	水	22:30～23:00	西日本放送	日	22:15～22:45
TBSラジオ	日	24:30～25:00	南海放送	日	22:00～22:30
新潟放送	土	23:30～24:00	RKB毎日	日	24:10～24:40
信越放送	土	24:00～24:30	熊本放送	日	23:30～24:00
北日本放送	土	22:30～23:00	宮崎放送	土	23:30～24:00
静岡放送	日	22:00～22:30	長崎放送	日	22:30～23:00

「ラジ、ラジ」と言ったら何て答える？ もちろん「アメ、アメ」。これは、リスナーの㊙君からの提案で、すっかりおなじみになったラジアメの合言葉なんだ。全国を回る、「ふれ愛キャンペーン」でもオープニングのコールはコレ。みんな、おもいっきりのってるぜ。

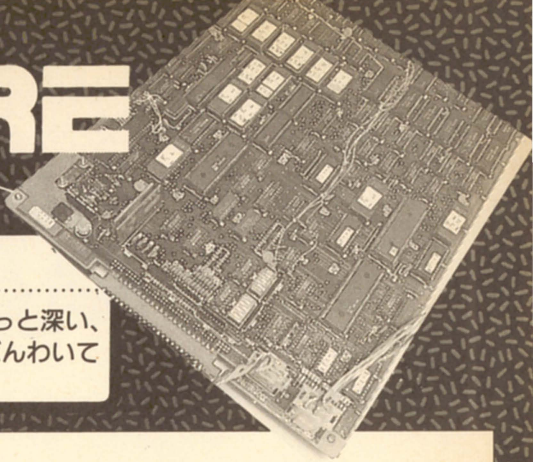
さて、ふれキャンの訪問地、名古屋の次は、予想を裏切り仙台へと飛んだ。このNGが出る直前の5月24日に、緑さわやかな仙台で、ナムコファンやラジアメファンが一同に会しイベントが開かれる。今回の仙台で6ヶ所目。次はどこへ行こうかと洋美選手も燃えているぞ。

●ふれ・キャン訪問地チェックは放送でね！
NG5月号で予告した訪問地が変わって、ゴメンなさい。訪問地は、毎週最新情報のお知らせの入るラジアメ放送を聞いてチェックしてね。そして、行ける所だったら、ぜひ参加しておくれ。

●ラジアメのDJ、斉藤洋美選手の人気の秘密は何だろう。と、ご本人に聞いてみると、「私って頼りないから、少年たちが、守ってあげなきゃって気持ちになって、ファンになるんじゃないかなあ。」との答。さて、キミはどんなところに魅力を感じているのかな？

開発スタッフが直接お答えする

HARD WARE SUPPORT ハードウェアサポート



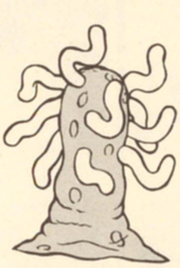
ゲームにはちょっとうるさいと自信のキミへ

ゲームにこだわるキミならば、必勝テクを追うだけじゃ甘いぜ。もっと深い、ゲームの基本、ハードの仕組みにも興味を持ちたい。疑問がどんどんわいてきたら、このコーナーに質問しよう。魔神博士が答えてくれるよ。

Q NG10号で「ドルアーガのローパーの腕は、蛇とひもとのどちらですか?」と質問した人がいました。それに対し「次回作(イシターのこと)を見て判断してください。」とNGでは答えていました。
しかし、僕はわかりません。ローパーのウニョウニョは、いったいなんなんですか?

青森県　佐藤顕志

A ローパーのウニョウニョ、あれは触手です。ギルが剣を抜いている時は、ギルが死ぬまで体力を吸い続け、剣を抜いてなければ体力をわずかに残しておく。そんな慈悲(半殺し)をもっている触手なんです。



▼これが、ローパーだよ

Q 4月号のこのコーナーで、「人気のなくなったゲームの基板保管しておいてのちに廃棄処分にする」といっていましたね。(もったいない)このような成仏できないゲームは一般の人や、業者等に売ったりはしないのですか。
(今キャロットから、消えつつあるゲーム、もう一度心ゆくまでやりたいよ――――。)

大阪府　弥園浩典

A 一般の人に売る場合、売れるまでしまっておく倉庫代、販売する時の輸送代、販売の宣伝代、これらにかかる人件費等を考えると基板一枚の単価が高額になってしまいます。古くて高額な基板を買う人はいませんよね。だからナムコでは、廃棄処分しちゃうんです。(中古基板価格は機種により差があるのですが、数万円から数10万円という世界です)

Q ファミコンについて質問します。4月号によると、FM音源をカセットの内に組み込むことができるようですが、ファミコン本体のさしこみ口にFM音源カセットをつけ、その上からカセットをさし込みプレイすることができますか?

千葉県　金山達夫

A もちろん可能です。FM音源でも、音声合成でも、電子回路で実現できるものならなんでも可能なんです。

Q 源平討魔伝は、メガROMが大量に使われていると聞いたのですが、何メガぐらい使っているのですか? また、メガのもう一つ上のギガ(?)という単位があるそうですがギガ単位のゲームは今、あるのでしょうか?

牧方市　byDナイト

A 源平討魔伝では、音声合成に3個、キャラクターに6個、合計9個のメガROMを使用しています。ギガというのはメガの一千倍の単位です。現在この単位のゲームは存在しませんが、将来ギガROMを使ったすばらしいゲームもできてくると思います。

Q ファミコンのディスクシステムのゲーム、例えばリンクの冒険では、町などに入った場合、もう一度ロードをしますが、この作業をはじめのロードですべてのプログラムを、RAMアダプターに記憶させるということはできないのでしょうか。
また、ディスクカードの容量はいったいどれだけなのでしょうか。
もう一つ、2枚のディスクカードに一つのゲームを入れて、2枚を交互に入れたり出したりして、一つのゲームを楽しめないでしょうか? こうすれば一つのプログラムを2つのディスクカードに入れるので、ディスクカードの容量が2倍になってよりおもしろいゲームができると思うんですが、どうでしょうか?

石川県　加藤寛人

A RAMアダプターは、ディスクの片面の2/3の容量しか記憶できないんです。だから何回もロードしないといけないんですね。
ディスクカードの容量は両面で1メガビットです。現在市販されているカセットの方が容量が多いものもあります。
ディスクカードを2枚使ったほうがよりおもしろいゲームができると思いますが、カードを入れたり出したりする手間を考えれば、ROMを使ったゲームの方が良いと思います。

■Dr.たみやの
とってもためになる…■

コンピュータ講座(2)



今回は、みんなもよく耳にするメモリについてのお話です。

メモリってなんだ?

メモリってなんだろ?いろんな種類のメモリがあるけど、とりあえず。
「メモリは、フリップフロップがたくさん集まったもの」といっておこう。で、このフリップフロップというオモシロイ名前のやつは、
「2つの状態―電圧が高い(高)状態と、電圧が低い(低)状態―をとる電気回路」なのでアール。
(高)状態を1、(低)状態を0だと思えば、フリップフロップ1コで1桁の2進数―0と1の2種類―を表現することができる。
それでは、2コのフリップフロップは、(低)(低)、(低)(高)、(高)(低)、(高)(高)の4通りの状態をとりうる。つまり、0、1、10、11と2桁までの2進数―4種類ある―を表現できる。
で、1コのフリップフロップが表現できる情報量(つまり2種類)を1ビットと定義する。

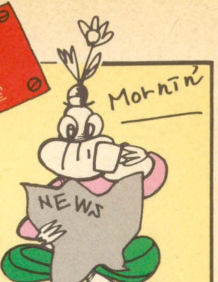
1ビットは、　2種類
2ビットは、　4種類
一般に、
nビットでは、2^n種類
の情報量を表現できる。
ファミコン少年のキミなら、「1M(メガ)のROM搭載」という言葉を耳にしたとこがあるだろう。新聞少年なら、「256K(キロ)のDRAMのダンピングがドーノコーノ」といった記事を見た記憶があるだろう。
この1M(メガ)とか、256K(キロ)の後にはビットという単位が隠されている。メモリの大きさを測定する単位がビットというわけだ。
ちなみに、ふつうは、$K=10^3$、$M=10^6$だが、コンピューターの世界では、$K=2^{10}=1024$、$M=2^{20}=1048576$(約百万)である。
さて、メモリだけあっても何もできないわけで、「メモリに書く人」「メモリを読む人」がいてメモリの存在意義もあるというものだ。
この「読み書きする人」の代表格が、CPUということになるし、他に、DMAC、CRTC、VGなどいろいろある。(ここでは略語を出すにとどめておく。)で、この人たちから見てメモリがどのように見えるかは、厳密には、この人たちそれぞれによるし、この人たちとメモリのつなが方による。
次回はCPUに絞って、このメモリの見え方について考えてみたい。

ハードウエアサポートの質問募集中　このコーナーでは、皆さんからの質問を募集しています。宛先は「ハードウエアサポート係」。掲載させていただいた方には粗品を差しあげます。どしどしお寄せくださいね。

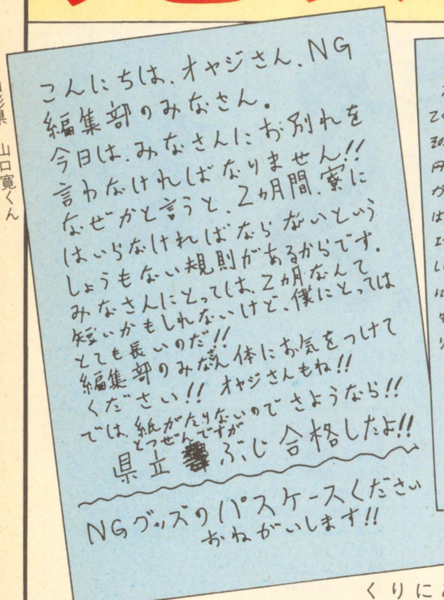
「遊び」をクリエイトする

元気新聞 vol.8

TELEPHONE
03-756-2311
NG編集室

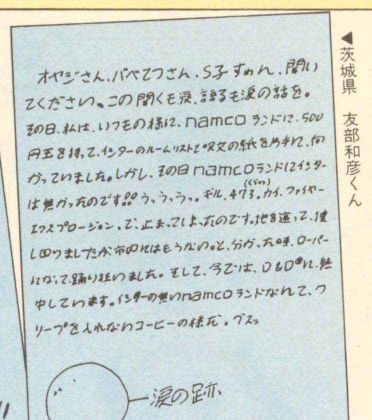


元気新聞6月号
昭和62年6月1日発行
(毎月1回1日発行) 通巻8号
昭和61年10月1日
NG特別編集許可



こんにちは、オヤジさん、NG
編集部のみなさん。
今日は、みなさんにお別れを
言わなければなりません!!
なぜかと言うと、2ヵ月間、家に
はいらなければならないという
しょうもない規則があるからです。
みなさんにとっては、2ヵ月なんて
短いかもしれないけど、僕にとっては
とても長いのだ!!
編集部のみなさん体にお気をつけて
ください!! オヤジさんもね!!
では、紙がたりないのでさようなら!!
とつぜんですが
県立[redacted]ふじ合格したよ!!
NGグッズのパスケースください
おねがいします!!

▲山形県　山口寛くん



オヤジさん、バベてつさん、S子ちゃん、聞い
てください。この聞くも涙、語るも涙の話を。
その日、私は、いつもの様に、namcoランドに、500
円玉を持って、インターのルームリストと呪文の紙を片手に、向
かっていました。しかし、その日namcoランドにはインター
は無かったのです!! う、うっうっ。ギル、473(くりん)、カイ、ファイヤー
エクスプロージョン、で、止まってしまったのです。地を這って、捜
し回りましたが、もうそれはもう無いの。と、分かった時、ローパー
になって踊り狂いました。そして、今では、D&Dに、熱
中しています。インターの無いnamcoランドなんて、ク
リープを入れないコーヒーの様だ。グスッ
涙の跡

▲茨城県　友部和彦くん

雑貨屋

ナメクジみてェになってねェかい？
外はグズグズした天気でも、オマエ
らまで湿めっぽくなってんなよ!
♬新しい朝が来た希望の朝だってよ。

ラッキーゼブラさ、ごきげんさ。

友だちが欲しい…

⊙鳥取県　ピンクのチョロ　17歳

編集室のみなさん！　こんにちは。突然ですが…、実は僕、友だちがいないんです。話しをしてくれるぐらいの友だちはいますけれど…。心を開いて、何でも話し合える友だちが欲しいのです。僕が歩くと周りの人たちがスーッと消えてしまう気がするのですが、気のせいでしょうか？　オヤジさん、友だちいますか？　お願いがあります。僕に友だちの作り方を教えてください。僕の趣味は、釣りとファミコン、スポーツはマラソンが得意です。では、よろしくお願いします。

❢なんだよオマエ、友だちぐれェ作れよ。そーだな、オマエの悩みを友だちにしてーヤツに打ち明けてみたらどうでィ。
（オヤジ）

♡キミは、たぶん地味で内向的な性格なのではないかしら。友だちは待っていてはできないわ。自分から積極的に話しかけていくといいと思う。絶対に悲観的にならないようにね。
（S子）



ポッチャリ足

⊙埼玉県　プーカ命　14歳

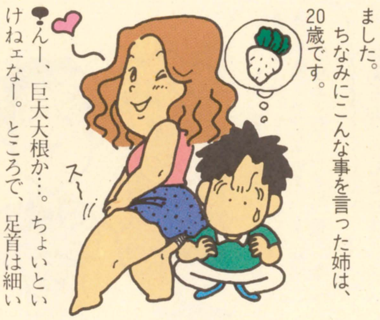
オヤジさん　こんにちは。

ぼくには顔はまあまあだけど、足が巨大大根の姉がいます。その姉が、この前ぼくの目の前でこんな事を言ったのです。「パックマンのような足になりたいなァ…。」って。ぼくはこの言葉を聞いた瞬間、笑いまくって、部屋の柱に頭をぶつけてしまいました。

ちなみにこんな事を言った姉は、20歳です。

❢んー、巨大大根か…。ちょいといけねェなー。ところで、足首は細かってェのが問題だな。
（オヤジ）

⚒もう、オヤジさんは好きなことを言ってるバベ。でもね、オヤジさんってポッチャリした女の子が大〜〜〜好きなんだバベ！　バベッバババベ。
（バベてつ）



天国への秘訣

⊙モロボシダン　15歳

現世（生きている時）にどんな悪事を働いても天国、あるいは極楽へ行ける秘訣。

用意するもの・バーゲン中につき、サービスでなし。

方法・おっとバベてつ寝るんじゃない。君のために作った秘訣なんだ。まずスクラップにされかけのハシゴ車を買い取って終生面倒をみてやりましょう。これでOK！　もうあなたはニセ札を作ろうが若王子さんを誘拐しようが南京大虐殺をしようが何でも悪いことをしてください。…そして、君が死んで…閻魔大王は君の現世での行いを知って「こんなマブーより悪いヤツは、地獄行きじゃ！」というでしょう。でも大丈夫、君はスクラップにされかけのハシゴ車を助けたので、天国（極楽）で、ハシゴ車が「あの人は私を助けてくれたのです」と言って池からハシゴを降ろしてくれるでしょう。さあ、これで上へ昇れば天国へ来れたでしょう。（エレベーターやエスカレーターを助ければもっと楽です）

❢オマエって変なヤツだな。でもオイラ、オマエみてーな変なヤツ、好きだぜィ。
（オヤジ）

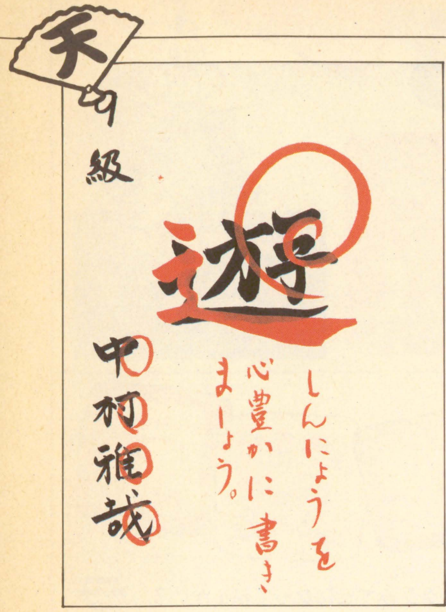
⚒残念でした。バベは岩だから死にましェーーん！
（バベてつ）



▲神奈川県　李栄洙くん

●NG編集室の住所が変わりました。注意してね。
〔旧住所〕大田区矢口2－1－21➡〔新住所〕大田区多摩川2－8－5

京極院静鳳先生の書道塾



▲〔天〕遊び心を大切にする雅哉さんの作品。一字のみという難しい課題に挑戦されました。それゆえ、この文字への愛着が感じられますねえ。



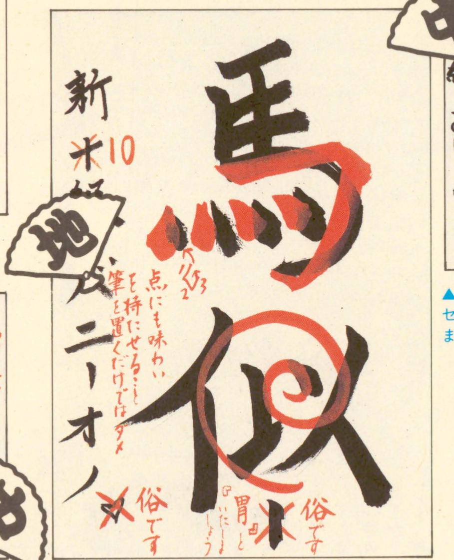
▶〔天〕陰の努力を絶やさない**矢間下くん**。ひょうきん族が大～好き、というライフスタイルがすてきです。



▶〔天〕寂しさを強さでカバーする、**てら君**の作品。心優しい人なのに、なぜか素直になれない心が表われています。



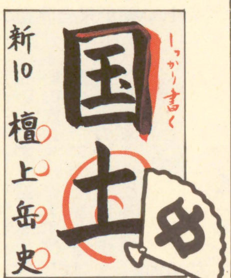
▲〔中〕書道を愛する**ワーグナーくん**の作品。このセンスの良さは、なかなかの才能だと思います。ますます笑える作品を楽しみにしたいですね。



▲〔地〕俗な作品を書いてしまった**バニーさん**。最近はますます女っぽさを増しているといううわさの秘密は、もしかして、ステキなお馬さんに出会ったのではありませんか？

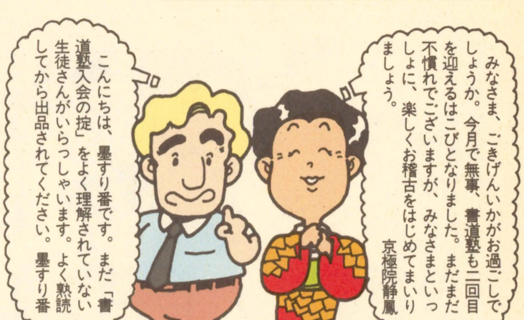


▲〔中〕来月に期待する**うな子さん**の作品。きのしたでデートをするのがお好きだとか…。



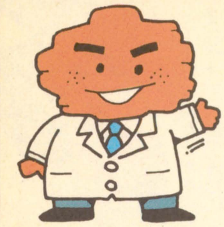
▲〔中〕まじめさで勝負する**壇上岳史**くん。もっと遊びの要素を盛り込むとよいですねえ。

京極院静鳳（きょうごくいん・せいほう）
先生の略歴
書家。昭和生まれ。15歳より龍鳳先生（昭和59年、81歳で永眠）に師事。昭和30年に天晴書道会に初入選し、以後、入選9回、入賞8回する。現在は、天晴書道会の審査員である。
好きな花は梅。
墨すり番の紹介
埼玉県在住。昭和56年に京極院静鳳に弟子入りする。座右の銘は、「およばぬこいの滝のぼり」本名、スリス・サリバン
国籍不明、金髪碧眼。



墨 静鳳先生、こんにちは。
静 こんにちは。
墨 先生、今月もよろしくお願いいたします。今月の競書の状況ですが、新規入会者が四名いらっしゃいます。
静 うれしいことです。みなさん、〝継続は力なり〟がんばって続けてくださいまし。
墨 先生、失礼ですが、そのお言葉はラジオ講座からでしょうか？
静 墨の用意はできているかしら？
墨 はい、お待ちしてました。
静 では、今月の批評に移りましょうか。
墨 お願いいたします。では新規入会者の壇上岳史くんの作品です。
静 まじめな作品ですね、もう少し遊び心を持っていただけたら、よろしいかと思います。
墨 はい、お点のほどはいかがいたしますか？
静 中といたしましょう。
墨 次は、うな子さんの作品です。
静 うな子さん、うなぎの如く書きましたね。文字に骨をきかせて書いてくださいまし。

●そうそう、これを先に言わなきゃならなかったかな!?　NGにお便りが掲載された方には、もれなく楽しいプレゼントをお送りしますから、はりきって作品やお便りを送ってくださいね。もし、載ったのに送ってこないって場合は、住所・氏名の書き忘れだと思うの＊



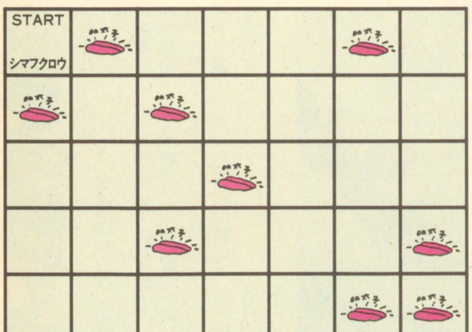
バベが担当する

てつじん頭脳養成クイズ その2号

やあ、みんな元気バベ？　バベのクイズの時間だよ〜ん。バベはみんなに頭を一生懸命使ってもらうために、バベの頭もバベバベになっちゃうような難し一い問題を考えたバベ。さあ、みんなでバベってちょ♡

バベのてつじん頭脳養成クイズ、その２号のはじまりはじまーりー。

バベの大〜好きなものを知ってるバベ？　えへへへへ４つもあるんだよ〜ん。一番好きなのはフクロウ、フクロウっていってもシマフクロウに限るんバベ！　バベはフクロウに関しては、結構なプロなんだよっ、エッヘンバッヘン!!　切手だって集めてるバベ！ちょっとフクロウの話が長くなってしまったバベ。それからバベの好きなものは、明太子（むかい屋に限るバベ）、日本一の富士山、そして最後にクロクマなんバベ！　えっ？　なぜ好きかって？　えー、そんなことバベはとってもハ・ズ・カ・シ・イ・バ・ベ！　それでと、問題はバベの大好きな４つのもの、シマフクロウ、明太子、富士山、クロクマで迷路パズルをやってもらうんだよ〜ん。やり方は簡単、シマフクロウに会ったら→明太子を食べ→富士山を眺めて→クロクマと遊ぶんバベ。この順番を守ってスタートからゴールまで明太子を５回通っていくバベ。ただバベ条件を守ってもらうんだよー。進む方向は、横は自由、縦は下だけ、斜めは絶対禁止バベ。このバベ条件を守ってゴールまでバベン！　って行ってもらうんだよーん。答えは７月号に載るので、バベって考えてネ。じゃバイベー！



(墨) お点のほどは？

(静) …中、といたしましょう。

(墨) 中ですか、来月に期待する組ですか？

(静) そうですね、努力に期待いたしましょうか。次は？

(墨) あっ、はい。てら君の作品です。

(静) 〝くび〟何か訴えてますね、この方は今もお元気ですか？

(墨) あー、確かなことはわかりませんがきっと元気でいることと…。てら君も来月に期待する組ですか？

(静) 期待してもよろしいのかしら…。今月のお点は、とりあえず天といたしときましょう。

(墨) 承知いたしました。ではバニーさんの作品をお願いいたします。

(静) 馬の文字の腰が軽々しいですね。ハートも〝書〟には俗でございます。

(墨) 先生、バニーさんは素直な人ですから、気分がそのまま〝書〟に表われたのかと思いますが…。

(静) いかがされたのかしら？

(墨) あのー、ご結婚されたとか…。

(静) お点はいかがでしょうか？

(墨) 地でしょう。はい次は？

(墨) あっ、はい。次からは先月に引き続いての出品者です。まずは社長の雅哉くんです。

(静) かわいらしい「遊」を書きましたね。本当に子供が遊んでいるようで、ほがらかで、ほほえましいです。あと、いつもながら名前がとても上手ですね。自分の名前はいつもついてまわるものです。雅哉さんの心がけは立派です。

(墨) お点はいかほどでしょうか？

(静) 天といたしましょう。次は？

(墨) がんばり屋の矢間下くんです。

(静) はい、バランス良く書けてますね。落ちついた書きぶりで「ざんす」という最後に締めくくる言葉にふさわしく書けてます。お点は天ですね。

(墨) はい、ではワーグナー君の作品をお願いいたします。

(静) 名前が縦に書けるようになりましたね。がんばったようですね。

(墨) 先生、作品のご批評のほうは……そうですね、はい、ではお点をお願いいたします。

(静) 中といたしましょう。マイペースでがんばっていただくのが、よろしいかと思います。

(墨) そうですね。では、今月の成績に移ってもよろしいでしょうか？

(静) お願いいたします。

(墨) 秀（15点）、優（10点）…対象者なし。天（5点）…雅哉くん、矢間下くん、てら君。中（1点）…岳史くん、うな子さん、ワーグナー君。地（-3点）…バニーさん。沼（破門）は今月もいらっしゃいませんでした。では、静鳳先生から昇段の発表をお願いいたします。

(静) はい。矢間下さんは先月のお点が天ですから９級に昇級ですね。あと、先月の出品者のワーグナーさんは、今月も中ですので、もう一度10級でがんばってくださいまし。あとの方、てらさん、岳史さん、うな子さん、バニーさんも同じく10級でございまし。

(墨) はい。ありがとうございました。矢間下くん、ワーグナー君、バニーさんは、級は算用数字で書いてください。矢間下くんとワーグナー君は、来月は三度目なのでもう、まちがわないようにしてください。バニーさんは、中のお点をいただけるよう、努力してください。では来月も、みなさんがんばってください。

(静) 読者の皆さまの積極的な参加をお待ちしております。では、ごめんくださいまし。

書道塾入会の掟

一、競書出品について

(1)競書出品の締切日時は、毎月20日の消印有効（休日の場合は順延）。

(2)競書の記名法は、競書の左側に縦書きで、段（級）・氏名を書くこと。初めて出品する時は〝新10〟と書くこと。級の場合は墨で算用数字、段の場合は朱で漢数字を用いて書くこと。競書の記名法が正しくない場合、規定外として審査されないこともある。

(3)課題は特にないので、各自の自由な発想で書いてきてよい。

二、競書審査結果について

(1)競書は、六段階に分けられ、秀は15点、優は10点、天に5点、中に1点、地は-3点、沼は破門とする。得点が10点たまったら昇段（級）とし誌面で発表する。沼のお点をいただいた者でも、その後の努力により復活が許されることもある。

＊競書とは…毎月書いて送っていただいた作品のこと。

＊で、気づいたら即、やっちゃんにお電話ください。前号の下段の「呼びかけ」は、何をかくそう、こういう人たちに、プレゼントを送るために出したものなのです。くれぐれも、お便りには、①住所②氏名③年齢④電話番号をお忘なくね。

NGお姉さんを探せ！

でーん、待たせたな。おやじの登場だぜィ！　まず最初に、今月も投書が間にあわねェんで、ナムコ社員が選んだナムコ嬢を紹介するぜィ！　あっと、「NGお姉さん」をよく理解できねーバカ野郎がいるんじゃねェかと思うんで説明してやるからな。「NGお姉さん」ってェのはな、左のナムコ嬢の顔を見りゃわかるように、まっ、NGの看板になれる人ってェことなんだな。よく読者の一部にバカ野郎がいて、ナムコに関係してねェといけねェんじゃねェかとか、親しくねェから推薦できねェよーとか言っているヤツがいるけど、そんなキモしてどーすんだよっ！　いいもんは分け合うものだぜィってんで、オイラはオマエらの感性にお・ま・か・せ・しちゃうゼィ。じゃ、探したヤツは、「NGお姉さん」の顔がハッキリした生写真とオマエの推薦文（一五〇字程度）をNG編集室に送ってくれ。オイラはずっと待っているぜ、ヘヘィヘー、ヘヘィヘー。





●実枝子、君はハードな女神。

畠山実枝子さん

推せん者　実話・六本木純情派

彼女を初めて見たのは六本木。ジャズと煙の向うにアイツはいた。キャピキャピ小娘とは一味違うゼ。年は27ってとこかな？　名前はM-EKO、ハードな女神さ。…オイラが二度目にあのコに会ったのは矢口の渡の「なむこ屋」だっぺ。重い書類を抱えて階段をモリモリ上がり、ニコニコ笑う20歳の娘っこだ。大田区の観音様よ。こっこりゃえ～。

●私、スジの通らない男って嫌い。

菅原実加子さん

推せん者　アニマル・ブッダ・M

チャキチャキ娘のミカコちゃん。バカにするとコワイのだ!!　ウインドサーフィンで鍛えた凄腕でウエスタンラリアートなのだ!!　スジの通らない男も大嫌い「あんた男じゃないわよ!!」の断末魔の一声で一唱してしまう。とてもアクティブなナムコのマドンナなのだ!!　ウインドサーフィンのインストラクターに勝ると思う方は、デートを申し込もう。

オタンコナ〜ナ〜

ハイ、S子よ。みんな元気におたん・こ・し・て・たかしら？　S子に教えてちょうだい。このコーナー、まだ始まったばかりで元気なナスがなかなか見つからなくて、S子困っちゃってるの。だからみんな！　ドンドン送ってきてちょうだいね、S子待ってるワ！



①くつろ着の杉良太郎さん

私の母は大の杉良ファンです。杉良が載っている雑誌は全部持っています。これは昭和四十四年、八月に買った婦人用雑誌の切り抜きです。

発見者　東美和

杉良太郎さんて、あの流し目の杉様のことね。実はね、S子一度だけ杉様の明治座公演に行ったことがあるのよ。前半は時代劇なの、清水の次郎長だったかしら。花道を走ってくる杉様って男らしくってとってもステキなのよ。後半は歌謡ショーなの。ちょっとハズかしいけど、杉様ってとってもオシャレさんなのよ。だってスラックスのラインが気になるからって、パンツをはかないそうなの。こういう細い所にオシャレしちゃう男の人ってス・テ・キ♡



②招きたけし!!

この写真は今年の3月ぐらいに撮ったものです。

発見者　御殿場市　EOS

まー、たけちゃんじゃない。S子は、たけちゃんの大ファンなのよ！　最近ちっともTVじゃ見かけなくなっちゃって、S子はとっても寂しいワ！

衝撃の

ことわざ予備校

さてと、今月も「衝撃のことわざ予備校」の開始です。みなさん「ことわざなんて知らないよー」なんていう事言わないでさ、ことわざに限らなくてもいいんだ。笑いの中に真実を感じてしまう、ギャグった名言を送ってくださいね。

作品1



早起きは睡眠不足

〈まかちゃん〉

まったくもってその通りです。なかなかセンスが良い作品といえますね。でもさ、ワタシの場合、残業残業で忙しいから〝早起きは贅沢〟だな。

作品2



子供の喧嘩にお茶がでる

〈オヤジ〉

ゲッ、情景を思い浮かべるとちょっとこれ変だぞ。なかなかオモシロイじゃん。んー、でも今の子供って、お茶よりもジュースなんだろうな…。

作品3



他人のいも煮

〈二宮金次郎〉

なんだか意味がよくわかんないなあ…。でも、二宮金次郎が他人の家で勝手にいもを煮てしまって、食べていると考えれば変だな。今回は一番乗りに編集室に届いたということで、載せてあげましょう。

作品4



〽坊や〜よいこだ金だしな

村の正直爺さん

〈千葉県　高木厚人　15歳〉

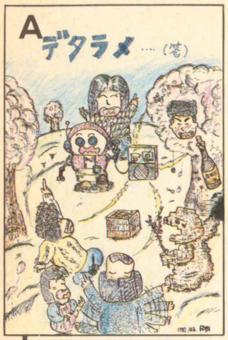
あー、これTV日本昔話の主題歌なんだろうなァ。ちょっと危ない気がするけど、でも笑える笑える。こんなオジサンに会ったら危険だな。みんなも気をつけなきゃね。



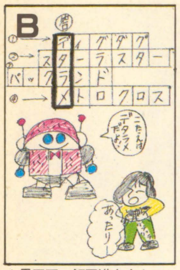
●「バベてつ、S子のザ対決」のコーナーが何の予告もなしに誌面からクビになってしまった現在、イラストのお便りがとても減ってしまいました。え～ん。今は雑貨屋でイラストを採用していますので、絵の好きなキミ、遠慮なく、どしどし送ってちょうだいね。

あなたとNGをム・ス・ブ まかキュー テレホン大・作・戦

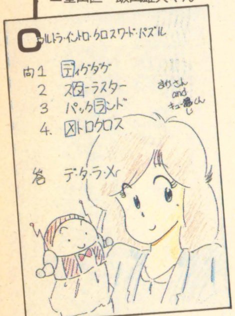
ハーイ！ みなさん。まかちゃんでーす、キュージくんでーす。ふたり合わせて、まかキュー・コンビ！ わぁ～い。ウルトライントロクイズの応募ハガキの中に、楽しいイラストが、いっぱいあったので、紹介しまーす。みてみてキュ♡



▲相模原市 RYNくん



▲墨田区 飯田雄大くん



▲足立区 白鳥徳彰くん

今月の1等賞

A・スゴイ！ NG編集室の「お花見カラオケ大会」のようすがよくでている。桜の木にうまっているオヤジもすごいが、ババはもっとすごい。

B・お気に入りの1枚。このまかちゃん、ほんとよく似てるんだもん。

C・とってもかわいいイラストね。キュージくんのこんな人形ほしい♡



●理想のタイプは、頼れる人。

橋本尚子さん

推せん者 まなぶ

僕はこの人の目で見つめられると何か特別な気持ちを感じてきてしまいます。

なやましい目、物欲しげな口、僕は毎日この人といっしょに仕事をしています。

昨日も今日も明日も…いつまでもいつまでも…。

あー。僕はもう、この人のかわいさに気が狂ってしまいそうだ。危険だ……。



●ニコニコ娘の久美ちゃん。

和田久美さん

推せん者 TAKKY

もう社内で会う度におじぎしているんですけど、「メガネがないと1m先までしか見えないんだ」ってんで、私が彼女の視界の80cmぐらい先でためして見たんすけど空振りしたらしーんすよね。じゃエレベーターん中とかもっと接近した場合はどうだったかつーと、今度は背の高さが違うもんで私の思いは頭上30cmを通り過ぎてたらしーんですね。

今月のスカ

オイオイオイ、別にこのコーナーでネタの募集はしてねェんだぞ！ しかし、な・ぜ・か、ネタが集まっちまうんだよな、これが。じゃ、そろそろ今月のスカモノを、じっくり観察するとするか。来月は、きっとオ・マ・エ・だ・ぞ！

～スカ1～

明日は明日で腹が減る

やっちゃん

なんだよ、またオマエかよ。このコーナーに常連になってどーすんだよっ！ 「明日は、明日の風が吹く」のゴロ合わせなんだろな。まったく、風まで食いもんに変えちまうんだから、オマエの頭ってタイシタ腹なんだな。

～スカ2～

旅でまたずれ世はなさけない

キュージ君

なにおおっしゃる、キュージ君。オマエには確か足がねェ、ハ・ズ。だから、またずれなんて知らねェーハ・ズ。まったく、ナムコのロボットは、ハイテクと情緒がいっしょになって遊んじまうんだよな。

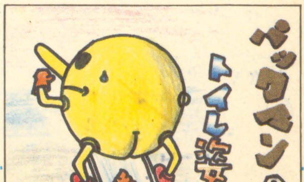
～スカ3～

パックマンのトイレ姿

三重県 梶口真臣 14歳

げっ、なんでィオマエの絵はよ、汚ねーヤツだなあ。ケツまでキッチリマジックでなぞりやがって、ガッツポーズ作って汗まで流せるんじゃねーぞ！ この絵じゃ、パックマンが鈴みてーじゃねィか、オイオイ、ちょっと気をつけて描いてくれよ。

えっ？ わかったかよ！ スカってェのは、ことわざに限らねーんだぞ。あっ、達也！ 貴仁！ 俊英！ オマエらわかってんのかよ。スカは募集してねーぞ。各コーナーの応募作品の中で、スカに値するひどいヤツがここに載るんだ。



ネタくれ

オイ、まだまだネタが足りねェぞ。元気新聞ってェのはな、オマエら自身が『遊びをクリエイト』しちまうんだぞ！ クリエイトってェオマエら知ってんのか？

●雑貨屋

ほら、夏がそこまでやって来た。みんなの元気の効いた投書をババは岩のように待っているババ。

(ババてつ)

●京極院静鳳先生の書道塾

今回から、誌面を増やしていただきまして、この上なき感謝を感じているしだいでございます。ご期待に添えますよう、みなさまもドンと、作品を送ってくださいまし、尚、課題は問いませんので、ハガキに限らずお半紙でも画用紙でもハッスルして書いてきてくださいまし。(静鳳)

●ことわざ予備校

んー、なかなかピリッとくる作品がないもんだなあ。鍋だって、土鍋からステンレスに変わってきたじゃない、だからさ、みんなも現代風にことわざを考えてみてください。

(うに編集長)

●NGお姉さんを探せ！

♪探しものは何ですか？ 見つかりにくいもの？ なんかじゃねェだろっ！ 生写真と推薦文、オイラはあなたを待って三年三月ってなことねーぞ。

(オヤジ)

●ババのてつじん頭脳養成クイズ

みんなはクイズ好きババ？ ババはババの考えたクイズが好きなんだよ～ん。だってさ、ババにも答えがわかるからなんだ。よし、またババはクイズをがんババって考えるよ！

●おたんこナス

お待たせー！ S子よ。みんなは元気なナスを見つけてくれたかしら。S子はね、毎日ナスを見つけて歩いているの。そしたらね、足がナスぶくれになっちゃった。みんなも足をナスにしてがんばって見つけてね。じゃ、おたんこ！

(S子)

●今月のスカ

カスは送ってくるな。以上。しつこいなー、誰も募集してねェんだよ。

(オヤジ)

●まかキュー・テレホン大作戦

ハーイ、今月もみんなからのイラストを大募集しています。どんどん送ってきてね。待ってまーす！

(まかキュー)

プレゼントを、送っちゃいます！

元気新聞に、あなたの記事が載ると、ステキなプレゼントがNG編集室から送られてきます。がんばってくださいネ！

(やっちゃん)

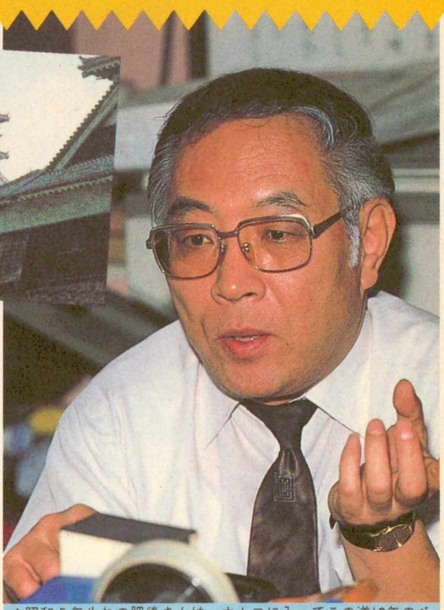
全国の、ナムコ直営ゲームセンターから、楽しい話題をいっぱいお届けする「ロケーション・ネットワーク」今月は、名物店長さんをズームアップだぞ！

心のかようゲームセンターを熊本に発見!!

プレイシティ キャロット パーツボックス



▶熊本城



▲昭和５年生れの肥後さんは、ナムコに入ってこの道19年のベテラン店長。息子さんもナムコマンで、親子２代、ナムコとみんなのかけ橋となりがんばっています。

頼れる〝おとーさん〟がキミが来るのを待ってるよ！



▶パーツボックス店内。ニューゲームの筐台が入ると、常連のみんなが運ぶのを手伝ってくれるんだ。親孝行な少年、少女だぜ!!

熊本の中心部、熊本城のすぐ近くにある「PC パーツボックス」は、とても人気のゲームセンターだ。その秘密は、何といっても店長の肥後さんの人柄にある。〝おとーさん〟と言って慕われるような、やさしい肥後さんがいるから、アットホームな雰囲気で楽しくなれるんだよね。

そこで肥後店長ってどんな人なのか、NG編集室がぐっと接近、インタビューしてみたぞ！

肥後店長は語る——

みんな いい子 ばっかりだよ

「ゲームセンターに来る子には、いろんなタイプがいてね、中には不良っぽい子もいるんだ。でも、じっくり話をしてみると、みんないい子ばっかりだね。私はね、今単身赴任で一人で暮らしているんだけど、病気で休んだりすると、この子たちが、みんなで入れ変わり立ち変わりお見舞に来てくれるんだよ。とってもうれしいね。」

文通もしているんだ

「パーツボックスは、ナムコグッズの物販もしているんでね、近県の子供から頼まれて、送ってあげることもあるんだ。そんな時には、私は手紙も同封するようにしている。すると、返事が来るんだよね。そこでまた返事を出すと、そのうち文通になってしまうんだ。最初は、形ばかりの手紙だったものが、仲良くなってくると悩みの相談なんかしてくるね。落ち込んでる子なんかいると、私は元気出せよって、励ましてやるんだよ。こういう、心の交流みたいなものが、私の生きがいかもしれないなあ」

合格の報告に感激！

「今年はうれしいことがあったよ。合格は無理だと言われてた高校に、みごと合格した子がいるんだよ。常連の子で。その子は、無理だと言われて、初めとてもショックを受けてたんだけど、私は言ってやったんだ。キミなら絶対受かるよってね。そして、お守りにとナムコのキーホルダーを持たせてやったんだ。そうしたら、受かったじゃない。その少年が合格の報告に来てくれた時は、本当にうれしかったね。」

こんなふうに、肥後さんの生活に

報告発表——第２弾—— 私は ワギャン を見た

次第に、日本全国に知られはじめたワギャン。はたして、メジャーな人気者になれるか!? それにはキミたちの応援が必要なのだ。今頃ワギャンはどんなとこに出没していることやら。なに、発見した？ それでは再び全国からの報告をいってみよー！

全国からの報告

●香川県高松市より

３月29日、三越高松店で妖怪道中記をプレイ。でも、サイコロ道場でお金をなくし、気合いのこめすぎでぼくのたろすけは死んでしまった。するとこんなぼくを見て、「ケケケー」と笑うやつがいた。何を隠そうワギャンである。ぼくはアントニオ猪木になりきり、「なんだこのヤロー」といい10円を入れた。そして猪木がよくやる「ダー」をかましてやった。するとワギャンは後に倒れ126のハイスコアが出た。やった、ワギャンに勝った。しかし、この後Mr.プロレスの挑戦を受けたが、負けてしまった…。

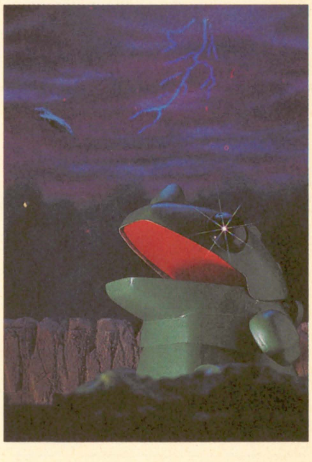
(T・Lくん)

●北海道札幌市より

つ、ついにあの札幌そごうにワギャンが上陸して来た。感激!! ぼくは、ワギャンに対するうれしさと喜びを怒りに変え、「怒！」と叫んだ。ワギャンは「ドカーン、ドカーン」と爆発して、せきこんでしまった。やったぁ～。ワギャンをやっつけた。

ぼくはうれしくなった。その時の記録は最高127。今でも、まだあの時の喜びが心の中に残っている。

(喜多　誠くん)



タ・ニャンにも登場

●港区のすコンブくんより

報告します。先週「夕やけニャンニャン」のスタジオに遊びに行ったとき、おニャン子たちが、カエルみたいなもんに何か叫んでたんだ。何かなって見たら、あのワギャンが２体もあったぜ!!

すコンブくん、報告ありがとう。なんとキミは、あの土地の高い港区の住人なのか。しかも、スタジオを遊び場にしているとは、何という都会人なのだ。うっ、うらやまじ～。

ところで、そうそう、そうなのよ。TV番組「夕やけニャンニャン」にもう何回か登場したのだ。でも明るい出演者たちは、まだワギャンの本当の恐しさを知らずキャピキャピしているので心配だ。そこで、ワギャが、あばれ出さないよう、ルネ・マンダーラ・モアイ氏が、時々スタジオに出かけて行き、ワギャンにおまじないをかけているそうだ。ああ、くわばら、くわばら。

＊

さて、キミもワギャンを見たら、報告を送ってね。抽選で毎月３名に粗品をお送りします。

㊟基本的にはキャロットでは、ナムコグッズの郵送はしていません。上記内容は特例なんです。ごめんなさい。ご注意くださいね。

★NG★

ロケーション探検レポーター

引き続き 大募集

バベバベ、みんな元気かな？　さて、今回も、引き続き「NG・ロケーション探検レポーター」を募集するよ。前回の募集でも、たくさんの人が応募してくれたけど、まだまだ地方のパワーが足りないんだ。そこで、特に北や南のみんな、どうしようか、なんて迷っているなら、思いきって応募しておくれ。熱意ある立候補を待ってるバベ！（バベてつ）

〈レポーターに向いている人〉

何事にも好奇心があり、文を書くのが好きである。ゲームやゲームセンターに関心があり、それでいて性格は明るく人見知りをしない。自分のレポートがNGにのるといいなあと思っている。…とまあこんなに完璧じゃなくても、やってみたい！　と思う人。そしてカメラを持っていれば尚いいねー。



〈レポーターの仕事〉

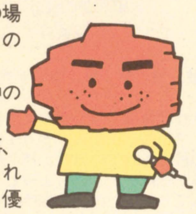
キミの住んでいる地区（県単位くらい）のゲーム場を訪問し、レポートしてください。

●NG編集室に送ってもらうもの。

レポート記事―お店の場所・雰囲気・特徴・キミの感想などを書いてね。

写真―お店の外観や中の様子などとってね。

●特におもしろい記事、傑作写真など送ってくれた人には、特別にNG優秀レポーター賞をあげ表彰しちゃうよ。



〈レポーターの特典〉

1・NGを毎号定期的に郵送します。

2・NGオリジナル原稿用紙、レポーター証明書を送ります。

3・図書券（2,000円分）を差し上げます。

〈応募要領〉

①郵便番号②住所③氏名④年齢⑤学年⑥電話⑦ゲームセンターについて思うこと、を明記のうえ、NG編集室「レポーター募集」係宛に送ってね。第1回募集〆切は6月15日(月)。

●レポーターになっていただくかどうかは、選考をしてから決定しますので詳しいことは応募者全員に個々にお知らせします。

は、少年たちとの暖かなエピソードにあふれている。だから、ゲームをしに来るだけじゃなく、肥後さんに会いに、たくさんの少年たちがパーツボックスへやってくるんだね！

プレイシティ キャロット
パーツボックス
住所　熊本県熊本市手取本町4―1 大劇会館2F
TEL　096（326）0725
定休日　年中無休

行ってみたいな、ユニークなお店

キャロット・スタッフの言葉

よっ店長

全国各地にあるナムコ直営のゲーム場「キャロット」や「ナムコランド」にはユニークなお店がいっぱい。各地の店長さんの声を集めてみたよ。

福島　かくれキャロット登場

郡山うすい百貨店スカイランド

福島、郡山地区の皆さん、ここをご存知ですか？うすい百貨店の9Fに、ナムコのコーナーがあるんですよ。今年の2月下旬にリフレッシュしたばかりでまだピッカピカです。郡山に来たら絶対寄ってネ！ゲームのことならなんでもおまかせの〝肝玉かあちゃん〟こと店長の私が、皆さんをお待ちしてまーす。〈店長〉

宮城　気楽においで

宮城野原キャロットハウス

ここは仙石線、宮城野原駅のすぐとなり。店が小さいため店長も小さい。だから店長が私服でいると、とても店長とはわからないくらい。友だちの家に遊びに来るという様な感じのフレンドリーなお店だよ。気楽に来てみてね。〈係員A〉

北海道　よってらっしゃい

西野ナムコランド

札幌市内にある西野ナムコランドは中高生中心の常連客が多く、将来期待できるハイスコアラーの多い店です。静かにゲームをしたいと思ったら一度来てみてね。（ちなみにここを西野キャロットハウスと呼ぶ人もいます。〈店長〉

キミも、日記を書きにおいでよ

キャロット日記

キャロット仲間の声



全国のナムコ直営店「キャロット」にある落書き帳、その名も「キャロット日記」から、みんなの声をひろってみたよ。どれどれ…

神奈川県　大船CH

今年20歳になる。選挙のことをTVで見て「ゲーム党」を作ろうかな、なんて友だちと話したこともある。でも、支持者は20歳以下が多いに違いないということですぐボツになった。〈VMT・LUM〉

北海道　札幌そごう店

3年間、CARROTにはお世話になりました。ちょっとしたことがあり、札幌と小樽にいられなくなり今日は最後？のCARROTめぐりをしています。店長さんとは2年間のつき合いでしたが、お世話になりました。〈VG2・No.00826〉

京都　BC京都

BC京都には、なんと「キャロット神社」というのがあるんだよ。さすが京都でしょ!!　今年も祈願者51名（高校39名、大学12名）全員みごとに合格しました。よかった！よかった！〈BC京都の主〉





▲これがBC京都の常連たち。ややや…ゲームファンとは思えないような美男美女ではないかと思ったら、映画俳優さんたちなんだってさ。

◀名物キャロット神社だよ。ん？　全自動簡単カメラでとったせいか、よくわからんかな？

■キャロット・ネットワーク

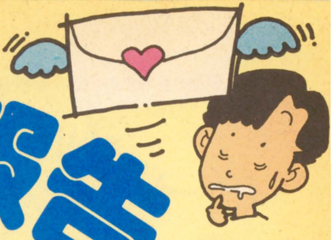
CN私書箱より

こら、ひとがミスしたからって、笑うんじゃねぇー！　どーせ、おれは、ヘタじゃわい。〈ワンダー・モモちゃん〉

ちくしょう、だましたな、よろずばあ。犬も猫も、ついてこないじゃねぇーか!!　〈ELF〉

●ナムコテレフォン大作戦は…東京03-758-6661にかけてね。





ファンアンケート報告



愛情宣言

コンニチハ、S子です。今回は、なんだかみんなとっても熱っぽいので、ページの中にいるとゆだっちゃいそうでも〜うタイヘン!! みんなの気持ちはよーくわかったわ。わかりきったことを聞いたS子がヤボだったのね。ゴメン!



●何をおっしゃるS子さん。ボクはあの子に首ったけ!

4月号の質問から

⑤あなたの大好きな人のことについて話してちょうだい!(S子)
Ⓐどんなところが好きなの? いつから好きになったの? きっかけは?
Ⓑその人じゃないとダメなの? 他の人じゃだめ? S子じゃダメなの?
Ⓒもし、その人が突然不治の病になったとしても、やっぱり好きなのかしら???



Ⓑ他の人じゃぜったいダメ、ダメ。S子さんあんたもしつこいね。
星野竹千代　高橋一大　片岡正克　関元山端
武田雄一郎　西尾謙一　飯島　誠　片山直史
塙　真吾　矢部博昭　岩橋　隆　他

Ⓑ悪いけどS子さんではダメです。
戸田俊英

Ⓒ最後までつくします!
藤岡武志　岩城　豊

Ⓒあったりめーだろ!
小西一成　森岡将史

Ⓒどんなことがあってもスキ。
本田裕一朗　平原嘉彦　檀上岳史
平田美樹夫　原　博章　島村勇一郎
斉藤まりこ　筐名希望将也くん　Pマピ子
島田勝弘　道本文生　松本庸亮　他

Ⓒ不治の病になるなんて考えられない
細谷和美　上野吉康

Ⓒ縁起でもない!!
木村和泉

ⒷS子でもいいけど、時間をとってじっくり話してそれでも良かったなら、年の差も関係なくつきあいたい
しないあある

ⒷS子を好きになる
栗原　央　山田真也　森美季

Ⓐどんなところが好き?
1位　全部
2位　やさしい、性格がいい
3位　かわいくて明るいところ

Ⓐきっかけは?
1位　ひと目ぼれ
2位　話してなんとなく
3位　席がとなり、バイト先で、塾でいっしょだったから。

マ・コ・ト 誠 みつめてごらん

みんなずいぶんかっこいいことをいってくれるじゃない。すごいなー。もし、それがみーんな誠の気持ちだったら、S子は上のどの子のお嫁さんになってあげてもいいと思っちゃう! でも、誠っていったいどういうことなのかしらん? それは誠に聞いて見るのがいちばんね。みんな、誠っていう字をよく見てごらん。誠は言葉が成るって書くよね。つまり言ったことを成しとげるっていうことかな。言行一致っていうことが誠(真事)、真の事に通じるらしい。ただマが真じゃなく魔にならないように気をつけなきゃね。言ったことを実行するのはいいけど、自分勝手にがむしゃらにやっちゃうと、それは真事のマじゃなくて邪魔のマ、悪魔のマになっちゃうからね。マがちがうからマチガイの元。アブナイ、アブナイ。上のみんなの答えをみていると、何がなんでもスキ! っていう人が圧倒的に多かったから…、ちょっと心配。自分の気持ちを貫き通すことはとっても大切だけど、相手の幸せをねがうのが本当の思いやりってことを忘れないで。相手のことを思うとスキでもキライ。ていわなきゃいけない場面にだって出会うこともあるかもしれない。さあ、みんなの思いは誠につながるかな?

NAMCO COMMUNITY MAGAZINE NG
月刊 NG 6月号
●
昭和62年6月1日発行
(毎月1回1日発行)
発行 株式会社ナムコ
NG編集室
〒146 東京都大田区多摩川2−8−5
☎03−756−2311(代)

NGファンアンケート

つぎの質問にハガキでお答えください

アンケートの集計をもとに、今後のNGに役立てたいと思います。

①今月のNGで、おもしろかった企画を2つあげてください。
②今月のNGで、おもしろくない企画を2つあげてください。
③何かNGでやってほしいことは、ありますか。
④これからのナムコに期待することは何ですか。
⑤君の思い出に残っている品物を紹介してちょうだい(S子)
●どんな思い出なの? どんな品物なの?

NG編集室の住所が変わりました。ご注意ください。

ゴメンなさいコーナー

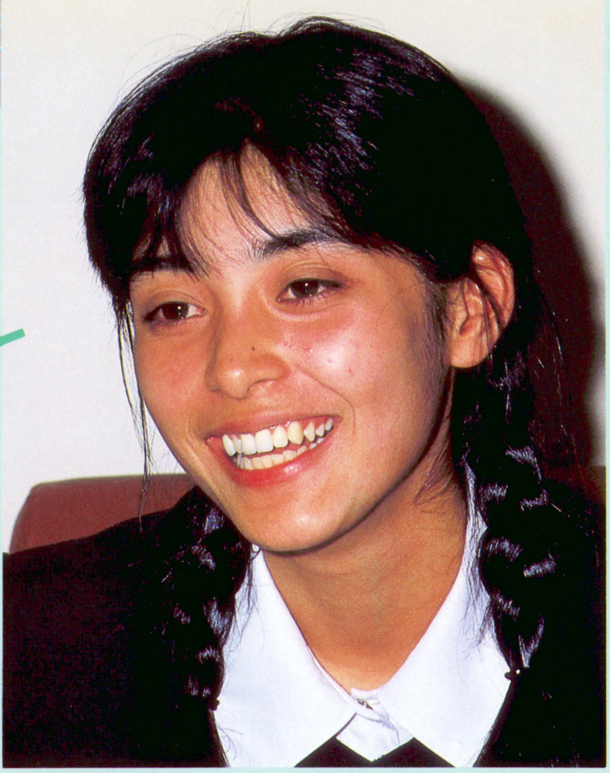
〈4月号のゴメンなさい〉
P19　心に残っている本の中で、三島由起夫は三島由紀夫です。ハズかしいゴメンです。

〈5月号のゴメンなさい〉
P7　ローリングサンダーは、1987年ではなく1986年のゲームです。気がハヤまったね。それとキャッチも抜けて、ローリングサンダーを愛するみなさん、ゴメンなさい。
P19　ソフビのイラストの説明が逆になってました。いやーあ、スマン、スマン。

今、一生懸命なのは、カバンをぺちゃんこにしてかっこよくすることかな

佐倉しおり

SHIORI SAKURA



今回は、「アリエスの乙女たち」（フジテレビ系列で放送中）で好演している佐倉しおりちゃんにインタビューしてみました。最初は緊張気味だったんだけど、うちとけたら、もうとっても明るくて活発な高校生って感じでスッゴクいい子だったよ。

実はとってもオテンバ イメージ狂ちゃうかな

伏目がちな目には黒くて長いまつげ。みつめられるとドキッとしてしまいそうな大きな瞳。エキゾチックな顔だちには、寂しげな笑顔が似合う。

佐倉しおりチャンといえば、おとなしくってミステリアスな美少女のイメージがどうしても強いのだ。ホントのところはどうなのかな？

「みんなそういうの。おとなしそうって。でも、ぜ～んぜん。おしゃべりですヨ、すっごい。友達と電話で2時間も3時間も話しこんじゃうくらい。今年、高校に入学したんですけど、みんな中学が違うから知らない人ばかりでしょ。それでね最初、私のことテレビや映画で見るようにおとなしくって、とっつきにくいコだと思ってたらしいのね。でも、仲よくなったら、『中身と外見がまるっきり違うなあ』ですって」

こう話しながらもケラケラ大笑いするしおりチャン。スクリーンからのイメージとはぜんぜん違う。地は底抜けに明るく、おちゃめでいたずら好き。五月の爽やかな風を感じる女のコだ。きっと男のコにめちゃんこモテるんだろうナ。

「小学校、中学校は男女共学でしたけど、モテるっていうより、よくからかわれました。すっごいんですよぉ。男のコが後ろから来てね、突然私のあごと頭をもって首をボキッとならすんですよぉ。ひどいでしょう。今考えたら危ないことしてましたよねぇ。私も『なにすんのよぉ』とかいってドタバタ追いかけっこしてましたもの。まるでプロレスですヨ。楽しかったんですけどネ」

粘土で花瓶を作ったり ともかく工作が大好き

活発なんだネ。しおりチャンって。ふだんの遊びもそうなの？

「なにもしないでボーッとしているのは好きじゃない。ローラスケートとかバレーボールのように体を使ってする遊びも好きですけど、わりとね、手を使ってなにかものを作るっていうのが好きなんですヨ。学校の勉強なんか大嫌いだけど、図工とか美術の時間は好きなの。紙粘土で花瓶を作ったり、紙や箱などいろいろな材料を使って工作したりするのがおもしろい。一時編物にもこってね、自分のセーターを編みましたヨ。ビロローンと伸びたみたいに出来上がったので、一度も着なかったけどね（ケラケラと大笑い）。今はね、お菓子作りにこってるの。クッキーとかケーキとか、なかなかのものですョ。いちばん得意なのはシュークリームかな。皮もふっくら焼けておいしいんだけど、ときどきクリームで失敗しちゃうのよねぇ。でも、友達には好評ですヨ」

仕事が忙し過ぎて、お友達の誕生プレゼントを買いに行けないため、夜中にせっせとクッキーやケーキを焼くというしおりチャン。うっらやましいなあ、しおりチャンから手作りのプレゼントをもらえるなんて。でも安心してネ、相手はみ～んな女のコだから。

ブ厚いカバンってさあ ハズカシイと思わない

料理のほかにも夢中になっていることある？

「笑わないでくださいヨ～。学校のカバンをいかにしてぺちゃんこにするか、今命かけてるんです。こんな厚いカバン持っているの恥かしいでしょ。真新しくてピッカピッカだから、どこからみても一年生にしか見えないんだもの。もっかカバンをつぶすのに一生懸命。百科辞典をのっけるといいとか、お風呂の中に入れて足で踏むといいとか、みんなで情報交換してるんですヨ。毎朝学校に行くと、みんなで机の上にカバンをのっけて、『つぶれない、つぶれない』って言ってるんです」

素顔は可愛い女子高校生だ。

これからやりたい仕事は？　目指す女優さんは誰？

「高校に入ったばかりでまだまだ未熟ですので、こんな仕事をやっていきたいというのは正直いってありません。好きな女優さんはいっぱいいるんです。いろいろな番組を見るたびに『この人ステキ』って思うので、コロコロ憧れの人が変わっちゃう。女優としてはもちろんですが、一人の人間として女性としてあいうふうになれたらいいなあ、と思っているのは夏目雅子さん。夏目さんには、『瀬戸内野球少年団』の映画のとき、とても可愛がっていただいたんです。私にとってはデビュー作でなにもかも初めての経験だったんですが、夏目さんがいろいろ教えてくださいました。やさしくて、明るいし、きれいだし、性格がすごくステキなんですヨ。女のコならみんな、絶対夏目さんに憧れると思いますヨ。私もああいうふうになりたい！」。



▲人気急上昇中です！

そういったとたん「まあ、無理だと思いますけど」と、ペロッと舌を出して笑ったしおりチャン。そんなことはありませんヨ。並のアイドルではない、大型新人女優として有望視されているのだから。頑張ってネ!!

プロフィール■昭和46年11月19日、東京生まれ。血液型はA型。両親と弟の4人家族。小学校6年生のとき『瀬戸内少年野球団』でデビューし、日本アカデミー賞、ゴールデンアロー賞などの新人賞を総ナメにする。その後、日仏合作映画『ファシネーション』に出演。現在は、フジテレビのドラマ『アリエスの乙女たち』やペンタックスの『ズーム全自動ズーム70デート』のＣＦなどで活躍中。

●ＮＧ編集室の住所が変わりました。注意してね。
〔旧住所〕大田区矢口２－１－21➡〔新住所〕大田区多摩川２－８－５

月刊NG
No.8
昭和六十二年六月一日発行（毎月一回一日発行）第二巻第六号通巻八号
編集人 山下 正
発行人 中村雅哉
郵便番号一四六 東京都大田区多摩川2－8－5 ㈱ナムコ 電話(756)二三一一
一五〇円